



**LE TEST COMPLET  
DU NOUVEAU  
ZELDA  
SUR N64**



**LES  
PHOTOS  
DU  
DERNIER  
TOMB  
RAIDER**

**DOSSIER SPÉCIAL LA MACHINE LES ACCESSOIRES LES JEUX**

# La PS2 en France

## TEKKEN TAG TOURNAMENT

- RIDGE RACER V
- DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE
- SILENT SCOPE
- GRAN TURISMO 3...



**LES TESTS DU MOIS ➤**



MEDAL OF HONOR RESISTANCE



ETERNAL ARCADIA



DRIVER 2



**McLaren**



# LE VOLANT OFFICIEL

## PARTEZ EN POLE POSITION

**DIRECTION, ACCÉLÉRATION  
ET FREINAGE PROGRESSIFS**

Compatibilité consoles PlayStation  
Volant et pédalier vibrants  
Volant et pédalier progressifs  
Réglages hauteur et inclinaison  
Module boîte 4 vitesses + frein à main  
Entièrement programmable  
Conduite haute précision  
Mode "Kart" (sans appui)

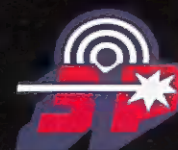
**EXISTE AUSSI  
EN VERSION**

**PC**



**CYBER  
GUN**

**SHREAM**



tel. : 33 (0)1 69 11 71 11

[www.3psa.com](http://www.3psa.com)

Fabriqué sous licence McLaren International Limited.  
Les noms et logo McLaren sont des marques déposées de McLaren International Limited.  
Ce produit n'est pas conçu, fabriqué, promu ou approuvé par Sony Computer Entertainment.





P.106

**TOP!** Incontestablement, *Eternal Arcadia* sur Dreamcast est une réussite : graphisme hyper détaillé, textures variées et réalistes, scénario palpitant et musique délicieuse. Enfin, un bon RPG sur Dreamcast, mais uniquement en import pour l'instant...



P.134

**FLOP!** Au départ, il y avait *Tony Hawk Pro Skater* sur PS, une simulation de skate incroyable. Succès oblige, ce titre a été copié, cloné, déformé... Le résultat est là : *MTV Sports Skateboarding*. Et comme souvent, le plagiat se révèle catastrophique. Les plans marketing n'ont jamais fait du bien aux jeux vidéo ! Non, jamais...

**Mégahit**  
CONSOLES+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les

90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ils ne doivent pas vous échapper !

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

**d'or**  
CONSOLES+

AHL ? PAS DE PROBLÈME... C'EST UN KÉKÉ !



## EDITO

Nous y voilà, la Playstation 2 arrive ce mois-ci ! Nous lui avons donc consacré un dossier, mais pas aussi complet que nous l'aurions souhaité. A chaque sortie d'une nouvelle console, nous faisons un banc d'essai complet de la machine et le test des jeux. Mais, pour la première fois, cela n'a pas été possible. Un mois avant la sortie de la PS2, Sony France ne dispose d'aucune console européenne, ni même d'une machine permettant de tester les jeux... Tu le crois, ça ?

Alors que Sony nous avait impressionnés en réalisant un véritable sans-faute lors de la sortie de la Playstation, on ne peut pas en dire autant cette fois-ci. Il est clair que le travail de Sony France n'est pas en cause, c'est visiblement au Japon que ça coince. Suite à la rupture de stock d'un composant, Sony a dû réduire de moitié la mise en place de sa nouvelle console aux Etats-Unis (ce qui a immédiatement fait plonger l'action de Sony). Inutile de préciser que s'il y a une telle pénurie aux States, l'Europe ne devrait pas être épargnée. Nous n'avons pas de chiffres, mais il est vraisemblable que la France n'aura pas droit à plus de 100 000 machines !

Sortie retardée, pénurie de machines, prix de vente assez élevé et des jeux qui ne sont pas à la hauteur de nos espérances : voilà qui devrait décevoir les très nombreux joueurs qui attendaient la PS2 avec impatience ! Une trentaine de jeux seront disponibles dès la sortie de la console, ce qui est un record historique, mais il est vraiment dommage que la machine ne suive pas. Même s'il n'y a pas de grands titres qui font la différence avec la Dreamcast, par exemple, les jeux européens semblent bien plus convaincants que ceux qui ont accompagné la sortie japonaise de la PS2.

En revanche, la pénurie de PS2 ne doit pas faire l'affaire des nombreux éditeurs qui ont misé sur elle. Une trentaine de jeux sur le marché en fin d'année pour se partager les ventes sur un parc de machines aussi réduit, ce n'est pas la joie ! Il est évident que c'est aussi un problème pour Sony qui ne pourra pas profiter pleinement de son avance sur ses concurrents. Bien sûr, des stocks de PS2 arriveront au cours de l'année prochaine, et il s'en vendra, mais personne n'ignore que les ventes importantes sont réalisées en fin d'année. Dans un an, Sony devra affronter Microsoft et Nintendo sans avoir pu prendre un avantage conséquent sur ces deux géants.

Alain Huyghues-Lacour

## TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour ne pas qu'il y ait de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du titre : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut contenir des textes ou des voix en anglais. Enfin, sachez que la note d'intérêt du jeu ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musique, bruitages, maniabilité et autres catégories. Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui ont tendance à dépasser trop souvent les 90%. Un jeu qui obtient la note de 80% est un bon jeu...



## NOVEMBRE, LE MOIS DU MYTHO

### PREVIEWS

AIR RANGER	PS2	20
ALADDIN, LA REVANCHE DE NASIRA	PS	60
BLOOD THE LAST VAMPIRE	PS2	42
CHICKEN RUN	DC/PS	54
CHORO-Q HG	PS2	24
COOLBOARDS CODE ALIEN	PS2	40
CRASH BASH	PS	55
DANCING STAGE EUROMIX	PS	56
DARK CLOUD	PS2	26
DAYTONA USA 2001	DC	36
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	PS2	44
DINO CRISIS 2	PS	58
DONALD DUCK COUAK ATTAK	N64/PS/PS2	55
DYNASTY WARRIORS 2	PS2	74
F1 RACING CHAMPIONSHIP	PS2	82
FIFA 2001	PS2	80
GOEMON	PS2	28
GRAN TURISMO 3	PS2	73
GREATEST STRIKER	PS2	33
GUILTY GEAR X	DC	48
GUITAR MAN	PS2	42
GUNBIRD 2	DC	59
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	PS2	79
KAO LE KANGOUROU	DC	59
KENGO	PS2	34
KLONOA 2	PS2	13
LA ROUTE D'ELDORADO	PS	60
LAST BLADE 2 FINAL EDITION	DC	30
MOERO JUSTICE GAKUEN (RIVAL SCHOOL 2)	ARCADE	17
MOTO GP	PS2	72
NINJA ASSAULT	ARCADE	16
ORPHEN: SCION OF SORCERY	PS2	76
QUAKE III	DC	56
RAYMAN REVOLUTION	PS2	83
READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2	PS2	75
RIDGE RACER 5	PS2	69
SAMBA DE AMIGO 2000	ARCADE/DC	38
SHUTOKO BATTLE 0	PS2	46
SILENT HILL 2	PS2	22
SILENT SCOPE	PS2	78
SIN & PUNISHMENT	N64	18
SSX	PS2	81
TEKKEN TAG TOURNAMENT	PS2	71
THE BOUNCER	PS2	14
TIME SPLITTERS	PS2	77
TOMB RAIDER 5	DC/PS	52
WIN BACK	PS2	29
WIPEOUT FUSION	PS2	70
ZOE	PS2	32

### TESTS

En violet, les Mégahits.  
En or, les Consoles+ d'or.

18 WHEELER	DC	124
COOL COOL TOON	DC	130
DANGER GIRL	PS	134
DEEPFIGHTER	DC	134
DRIVER 2	PS	90
ETERNAL ARCADIA	DC	106
GIGA WING	DC	93
INCREDIBLE CRISIS	PS	117
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	DC	94
LE MONDE DES BLEUS 2	PS	108
LES 24H DU MANS	DC	110
MEDAL OF HONOR RESISTANCE	PS	114
MIKE TYSON BOXING	PS	128
MS PAC-MAN	PS	120
MTV SPORTS SKATEBOARDING	PS	134
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	DC	118
SPIDERMAN	GBC	134
SPYRO YEAR OF THE DRAGON	PS	96
STRIDER 2	PS	99
TURBO SCHTROUMPF	PS	134
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	DC	126
URBAN CHAOS	DC	122
VAMPIRE CHRONICLES	DC	113
ZELDA MAJORA'S MASK	N64	100



P. 124

### 18 Wheeler

est la première simulation de 38 tonnes sur Dreamcast. Graphismes à couper le souffle, souplesse des commandes... et puissance destructrice assurée. Qui a dit que les routiers étaient sympas ?



P. 114

### MEDAL OF HONOR RESISTANCE

sur Playstation est enfin là. Sur fond de seconde guerre mondiale, ce Doom-like dote la Playstation d'un excellent produit. Ambiance unique.

### JAPON

9

Les Japonais préparent activement Noëi: Klonoa 2, The Bouncer, Silent Hill 2, le nouveau Choro Q, Dark Cloud, Daytona USA 2001... 35 pages pour faire trembler le pays du Soleil-Levant.

### NEWS

51

En raison de la sortie de la PS 2 en France, les news sont un peu écourtées ce mois-ci. Menu light donc, mais plein de bonnes choses à se mettre sous la dent.

## Playstation 2

La Playstation 2 est là ! Pour fêter l'événement, Consoles+ vous offre un dossier complet sur la nouvelle console de Sony : jeux, previews, caractéristiques techniques, avis des testeurs... tout ce qu'il faut savoir avant de l'acheter.

P. 65



### DOSSIER

65

Après de longs mois d'attente, la PS2 arrive enfin en France. A cette occasion, nous vous proposons un dossier complet sur la nouvelle console de Sony.

### TESTS

89

Une actualité chargée en cette fin d'année : Driver 2 (PS), Spyro 3 (PS), Zelda Majora's Mask (N64), Eternal Arcadia (DC), les 24H du Mans (DC), Medal of Honor Resistance (PS)... Préparez la monnaie !

**REMERCIEMENTS:** Micromania, Power Games et Sunrise. Apacabar pour ses logiciels de création graphique ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Merci aussi à Eliotrope, Gilles (il ne peut en rester qu'un), Danièle (il ne peut en rester qu'une) et Séverine (un duel à trois, finalement).



## Driver 2

Malgré quelques défauts, clipping prononcé et animation un peu lente, Driver 2 sur Playstation reste une valeur sûre. Amateurs de tôle froissée et de folles poursuites, c'est à vous de jouer.



P. 90

## Tomb Raider 5

Comme chaque année depuis cinq ans, Eidos nous présente sa nouvelle paire d'Airbag : toujours plus ronds, toujours plus gros. Novembre 2000 n'échappe pas à la règle et Tomb Raider 5 arrive. Sortez vos mouchoirs!

P. 52



### TIPS

141

A force de passer son temps libre à astiquer la salle des tests, Switch a fini par prendre de bonnes résolutions, et il a failli une fois de plus rendre ses tips à l'heure... mais pas trop quand même, rassurez-vous.

### COURRIER

156

Les Jeux olympiques sont terminés, mais pas pour tout le monde... Bomboy remporte haut la main la médaille d'or du courrier.

### TROMBINOSCOPE

154

Troisième partie des aventures d'Edmond le démon. Pas facile de venir à bout d'un type comme lui, non, vraiment pas facile. Trop pas même...



**NON, JE NE SUIS PAS UN MYTHO!**

©2000 Kael le mytho.



P. 100

## Zelda Majora's Mask

sur Nintendo 64 arrive enfin en version officielle. Le rater serait une erreur, y jouer la meilleure chose qui puisse vous arriver ce mois-ci.

### CONCOURS RAYMAN 2

Avec Consoles+, c'est Noël avant l'heure. Dans ce numéro de novembre, vous avez la possibilité de repartir avec 1 Playstation, 30 jeux Rayman 2 sur Playstation, 15 sacs à dos Rayman 2 et 29 Tee-Shirts Rayman 2. On n'est pas encore habillés en rouge, mais certains chez nous ont déjà les cheveux gris, d'autres un gros ventre et d'autres encore des bottes de cuir. Avec un peu de chance, Kaelo le mytho va venir en taxi tiré par des rennes.



**www.dockgames.com**  
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

**JOURNÉE SPÉCIALE  
LARA CROFT**



COMPATIBLE PS2

EIDOS interactive présente Lara Croft dans tous les magasins DOCK GAMES

**LE 25 NOVEMBRE 2000\***

*Venez nombreux, elle sera sur tous vos écrans...*

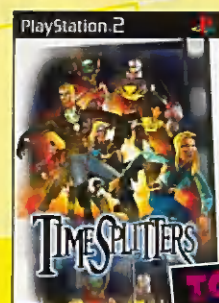


**JEU EXCLUSIF\***  
GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT

**SUR WWW.DOCKGAMES.COM**

POUR GAGNER LARA CROFT EN GRANDEUR NATURE AINSI QUE DES TONNES D'AUTRES CADEAUX

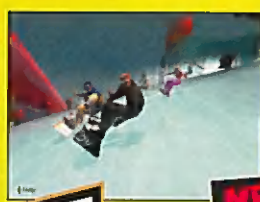
\* Jeu valable du 10 novembre au 31 décembre inclus, règlement déposé chez Maître DELAGE Jean Luc, 2 rue Raymond Audour, 16000 ANGOULEME et disponible gratuitement au siège de la société organisatrice.  
\* En fonction de la date de disponibilité du produit.



TOP



**BIG**



NEW



HIT



console + 1 manette

**790frs**

**SORTIE OFFICIELLE**  
Le 24 Nov. 2000



TOP



**MINI BMX OFFERT\***  
aux 1000 1ers acheteurs de DAVE MIRRA PSX

**NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM**

**CHANGEMENTS D'ADRESSE**

**COGNAC Center**  
75, avenue Victor Hugo  
05.45.35.07.45

**CHALON/SAONE Center**  
25, grande rue  
03.85.42.98.58

**CAMBRAI Center**  
5, rue du Général de Gaulle  
03.27.78.77.42

**NOUVEAUX MAGASINS**

**TULLE Center**  
66, avenue Victor Hugo  
(consulter le minitel)

**BREST Center**  
24, rue de Siam  
02.98.46.03.03

**ST GERMAIN en LAYE Center**  
72, rue de Poissy  
(consulter le minitel)

**VENDOME**

37, Faubourg Chartrain  
02.54.67.19.10

**TOURS NORD Center**  
C.C. Auchan - Petite Arche  
02.47.86.08.08

**ST JEAN de LUZ**  
Bd Victor Hugo  
(consulter le minitel)

**FOSSES Center**

Centre Commercial Leclerc  
01.34.68.42.25

**REIMS NORD Center**  
Centre Commercial Cora  
Tél. (consulter le minitel)

**DAX Center**  
10, rue Neuve  
(consulter le minitel)

**LIVRY GARGAN Center**

32, bis avenue de Chanzy  
01.41.53.11.98

**LA GUADELOUPE**  
Baie Mahault  
05.90.38.13.96

**SOISSONS**  
4, rue du Collège  
03.23.53.25.75

**FRANCE**

ABBEVILLE  
ALBI  
AMIENS CENTER  
ANGERS CENTER  
ANGLET CENTER  
ANGOULEME CENTER  
ARLES  
ARRAS  
AUTUN  
AUXERRE  
AVIGNON CENTER  
BARENTIN CENTER  
BERCK/MER CENTER  
BESANCON  
BLOIS CENTER  
BOULOGNE/MER CENTER  
BOURGES CENTER  
BREST CENTER  
BRIVE  
CALAIS CENTER  
CAMBRAI CENTER  
CERGY PONTOISE  
CHALON S/SAONE CENTER

Tél : 03.22.24.90.80  
Tél : 05.63.49.94.40  
Tél : 03.22.92.28.85  
Tél : 02.41.87.59.14  
Tél : 05.59.03.72.03  
Tél : 05.45.94.43.15  
Tél : 04.90.96.84.81  
Tél : 03.21.23.45.25  
Tél : 03.85.52.85.53  
Tél : 03.86.52.22.21  
Tél : 04.90.82.22.61  
Tél : 02.35.91.98.88  
Tél : 03.21.09.48.13  
Tél : 03.81.81.67.09  
Tél : 02.54.78.97.38  
Tél : 03.21.30.20.95  
Tél : 02.48.70.39.10  
Tél : 02.98.46.03.03  
Tél : 05.55.17.92.30  
Tél : 03.21.19.49.59  
Tél : 03.27.78.77.42  
Tél : 01.34.25.06.06  
Tél : 03.85.42.98.58

CHAMBERY  
CHATEAUX  
CHATELERAULT  
CHOLET  
COGNAC CENTER  
COLMAR  
CREIL CENTER  
DAX CENTER  
DIEPPE  
DIJON  
DUNKERQUE CENTER  
FECAMP  
FORBACH  
FOSSES CENTER  
FREJUS  
GAP  
GEX  
GRENOBLE  
HAGUENAU  
LAGNY S/ MARNE  
LA ROCHELLE  
LA ROCHE/YON CENTER  
LA VARENNE SI HILAIRE  
LE HAVRE CENTER

Tél : 04.79.60.03.81  
Tél : 02.54.60.86.97  
Tél : 05.49.21.80.76  
Tél : 02.41.46.06.01  
Tél : 05.45.35.07.45  
Tél : 03.89.21.72.72  
Tél : 03.44.25.56.84  
Tél : 02.35.84.83.90  
Tél : 03.80.58.95.94  
Tél : 03.28.66.73.73  
Tél : 02.35.29.90.00  
Tél : 03.87.88.76.87  
Tél : 03.88.73.53.59  
Tél : 01.34.68.42.25  
Tél : 04.94.53.64.18  
Tél : 04.92.56.09.66  
Tél : 04.50.41.92.21  
Tél : 04.76.47.14.25  
Tél : 03.88.73.53.59  
Tél : 01.60.07.73.07  
Tél : 05.46.41.29.01  
Tél : 02.51.47.39.52  
Tél : 01.41.81.03.17  
Tél : 02.35.19.36.46

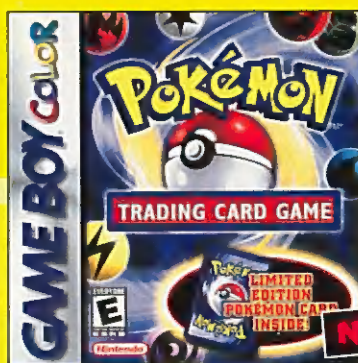
LENS CENTER  
LILLE  
LILLE 2 CENTER  
LIMOGES CENTER  
LIVRY GARGAN CENTER  
LORIENT CENTER  
LORIENT 2 CENTER  
LYON  
MACON  
MEAUX  
METZ CENTER  
MOLSHEIM  
MONT DE MARSAN CENTER  
MONTARGIS  
MONTLIMAR  
NEVERS CENTER  
NIMES  
NORT CENTER  
ORLEANS  
PAMERS  
PAU CENTER  
PONTARLIER  
QUIMPER CENTER  
QUIMPER 2 CENTER

Tél : 03.21.28.45.45  
Tél : 03.20.51.44.75  
Tél : 03.28.38.18.78  
Tél : 05.55.12.16.12  
Tél : 01.41.53.11.98  
Tél : 02.97.21.69.73  
Tél : 02.97.87.81.82  
Tél : 04.78.60.33.60  
Tél : 03.85.40.91.74  
Tél : 01.60.25.11.56  
Tél : 03.87.75.22.75  
Tél : 03.88.38.33.32  
Tél : 05.58.06.39.51  
Tél : 02.38.98.00.67  
Tél : 04.75.01.75.82  
Tél : 03.86.61.23.32  
Tél : 04.66.21.81.33  
Tél : 05.49.77.05.13  
Tél : 02.38.80.45.50  
Tél : 05.61.67.34.63  
Tél : 05.59.72.91.32  
Tél : 03.81.46.23.29  
Tél : 02.98.64.29.15  
Tél : 02.98.10.24.78

REIMS NORD CENTER  
RENNES  
ROUEN CENTER  
SENLS CENTER  
SALLANCHES CENTER  
SAINTES CENTER  
SARREGUEMINES  
SOISSONS  
ST NAZAIRE  
ST BRIEUC CENTER  
ST GERMAIN EN LAYE CENTER  
ST JEAN DE LUZ  
ST OMER CENTER  
STRASBOURG CENTER  
TARBES  
TARNOS  
THONVILLE CENTER  
TOURS NORD CENTER  
TROYES  
TULLE CENTER  
VALENCE  
VALENCIENNES CENTER  
VANNES CENTER  
VENDOME

NOUVEAU consulter le minitel  
Tél : 02.99.31.11.26  
Tél : 02.32.08.03.03  
Tél : 03.44.60.07.79  
Tél : 04.50.58.49.11  
Tél : 05.46.74.13.56  
Tél : 03.87.02.96.00  
Tél : 03.23.53.25.75  
Tél : 02.40.22.60.15  
Tél : 02.96.61.72.60  
Tél : 03.88.38.33.32  
Tél : 03.21.88.14.15  
Tél : 03.88.22.54.81  
Tél : 05.62.44.92.92  
Tél : 05.59.64.18.66  
Tél : 03.82.34.61.49  
Tél : 02.47.86.08.08  
Tél : 03.25.73.11.28  
Tél : 04.75.56.72.90  
Tél : 03.27.47.30.60  
Tél : 02.97.42.60.60  
NOUVEAU Tél : 02.54.67.19.10





**POKEBALL OFFERTE\***  
aux 1000 1ers acheteurs de POKEMON TRADING CARD

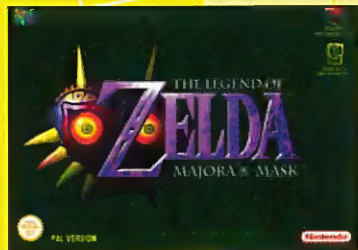


**CASQUETTE POKEMON OFFERTE\***  
aux 800 1ers acheteurs d'une CONSOLE PIKACHU



console  
+ 1 manette

**790frs**



**TOP**

**TRUCS & ASTUCES**  
**3615 CODE DOCK GAMES™**  
**HOT LINE : 0 892 702 707™**  
(1) INTERDEAL 2,23F/minute - (2) INTERDEAL 2,21F/minute



**NEW**

**1499frs**

console  
+ 1 manette



**NOUVEAU PRIX**



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT™



**NEW**



CORNERS	
AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
BRESSUIRE / PATTY VIDEO	Tél : 05.49.74.22.79
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
CHAUIGNY / ESPACE CULTURE ET LOISIRS	Tél : 05.49.38.11.55
FOURMIES / VIDEOSTOCK	Tél : 03.27.57.58.09
JOUY EN JOSAS / CINEBANK	Tél : 01.39.56.89.63
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
PLOUZANE / CINEBANK	Tél : 02.98.45.82.51
RUFFEC / NEW GAMES	Tél : 05.45.30.37.34
ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO	Tél : 05.57.43.26.56
STE FOY LA GRANDE / LA FLUTE ENCHANTEE	Tél : 05.57.46.13.00
VOIRON / PAT VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE	
BRUXELLES CENTER	Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	(00 352) 26.53.04.42
PAMPALUNE CENTER (Espagne)	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE	
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
ROLLE	Tél : 021.826.25.25
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55

**POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE**  
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM	
FORT DE FRANCE	Tél : 05.96.63.12.13
LA GUADELOUPE	NOUVEAU Tél : 05.90.38.13.96

**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 8 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 110 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement**  
131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



\* Promotions et conditions variables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. \*\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement  
\*\*\* La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.



# BIKE STATION™

**NOUVEAUTE !!!**

## GUIDON POUR PLAYSTATION 1 ET 2™

### MARRE DE JOUER AVEC UNE MANETTE !!!!

**\*Le BIKESTATION est un guidon compatible avec tous les jeux de course de motos pour Playstation 1 et 2**

**\* 2 Moteurs de vibrations**

**\*3 positions de conduite**

**\*3 modes de jeux**



\*Playstation 1 et 2  
sont des marques déposées par SONY  
\*Bike Station est une marque déposée  
par Bigben Interactive.

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2  
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**

**Bigben**  
INTERACTIVE





# JAPON

*Kagotani san,  
notre correspondant  
permanent au Japon,  
s'est plié en quatre pour  
vous tenir informé des  
prochains jeux à venir  
sur Playstation, PS2 et  
autre Dreamcast: Dark  
Cloud, Silent Hill 2, Zoe,  
Daytona USA 2001, Dead  
or Alive 2 Hardcore,  
Klonoa 2... Avec ces  
nouveautés, d'après vous,  
qui va rire jaune?  
Pas forcément ceux qu'on  
croit! Allez, saké pour  
tout le monde...*





# TGS AUTUMN 2000 :

Un au printemps et un autre en automne, est-ce trop ? Il se pourrait bien que oui. Le Tokyo Game Show survivra-t-il à l'effondrement du marché des consoles ?  
Kagotani san

**S**ans être le pire Tokyo Game Show de l'histoire, cette édition Automne 2000 fut symptomatique des difficultés actuelles. Tout d'abord, des absences remarquées (Sega, Square, SNK, etc.) ont pesé lourd sur le salon.

Après trois éditions de ce salon dominées par Sega, on attendait une forte réaction de SCEI à la veille des sorties internationales de sa PS2. Malheureusement, les attentes ne furent pas comblées. Le stand SCEI ne proposait que trois titres PS2 dont un nouveau seulement (Sky Gunner). A cela, il fallait rajouter un clone de Mario Party (encore un) pour PS, basé sur Crash Bandicoot. La vedette incontestée du clan PS2 était à nouveau Metal Gear Solid 2 (encore en vidéo), avec enfin des séquences jouées, légèrement de moindre qualité visuelle que le premier film vu à l'E3. Le jeu de Konami est très similaire au premier MGS dans son maniement. Chez SCEI, GT2000 assurait le spectacle avec des voitures magnifiques, mais des décors graphiquement inégaux. Ces derniers sont quasiment tous issus de GT2 (PS). Le jeu a enfin une date de sortie : début 2001, au Japon. Le volant à retour de force fabriqué par Logitech apportait vraiment un plaisir supplémentaire au jeu. GT2000 devrait devenir la référence en matière de jeu de course GT dans le monde du jeu vidéo (console et PC) à sa sortie grâce à un visuel sans

égal. Kuronoa 2 (PS2) de Namco proposait un visuel agréable avec un jeu quasi identique au premier. A cela, il faut ajouter ZOE de Konami qui est un des rares titres proposant un concept digne de la PS2. Hyper jouable, sa réalisation est de bon niveau.

## Inquiétude dans les travées

La rectification du nombre de machines disponibles (500 000 au lieu d'un million) pour la sortie US commençait à inquiéter beau nombre d'éditeurs, alors que d'autres pensaient qu'il s'agissait d'une feinte de la part de SCEI pour faire croire à la rupture de stock auprès du public. On verra... En tout cas, Sega et Nintendo en ont profité pour annoncer le triplement des stocks disponibles aux USA en fin d'année, accompagné d'une baisse de prix de vente de leurs consoles.

## Absence et grand retour

La DC était quasiment absente du salon, mais Guilty Gear X attirait une foule compacte. La nouvelle coqueluche du combat 2D arcade donnait des cheveux blancs à

Konami veut exploiter le filon Bemani à l'extrême avec les versions portables et un DDR sauce Disney.

Metal Gear Solid 2, ça sera du solide.



En cadeau avec une boîte de Choso-Q HG sur PS2.



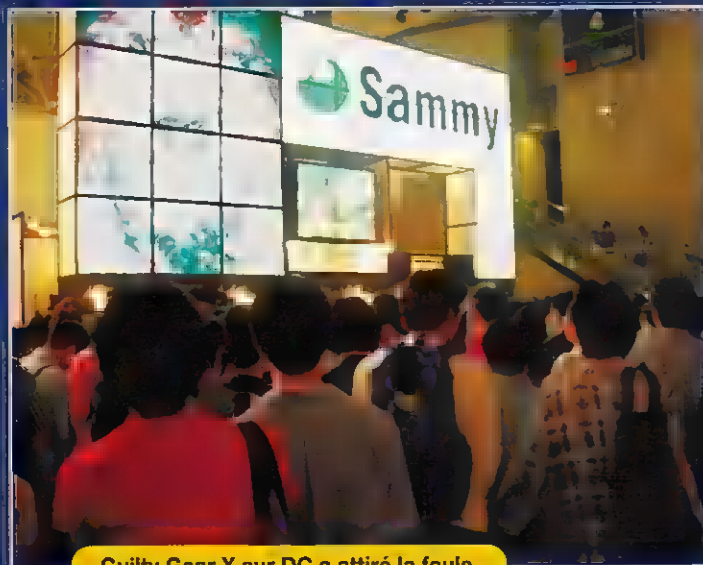


# LE SHOW DE TROP ?

Capcom, dont Onimusha est une nouvelle fois retardé: 25 janvier 2001. Le jeu est magnifique, mais on regrette qu'il ne soit pas en 3D. Toujours chez Konami (ils sont en forme, les bougres!), une merveille: Dracula (Castlevania) GBA. Imaginez la version PC-Engine, légèrement plus belle (à l'échelle d'une portable) et hyper jouable: un méga-hit en puissance! Docomo était présent pour promouvoir son i-Mode au TGS (le louf dans la bergerie?). Hudson, pourtant annoncé pour "mort", était de retour après une longue période d'absence en investissant massivement dans l'i-Mode...

## Des coûts exorbitants

Avec un marché du jeu vidéo en régression et l'incapacité des nouvelles consoles à redresser la situation pour le moment, une des deux éditions annuelles du TGS semble de trop. En effet, les éditeurs font face à des coûts de développement exorbitants, alors que leurs revenus baissent sensiblement. Les petits éditeurs disparaissent, et le TGS voit sa surface d'exposants se réduire à chaque fois. 2001, année du rebond?



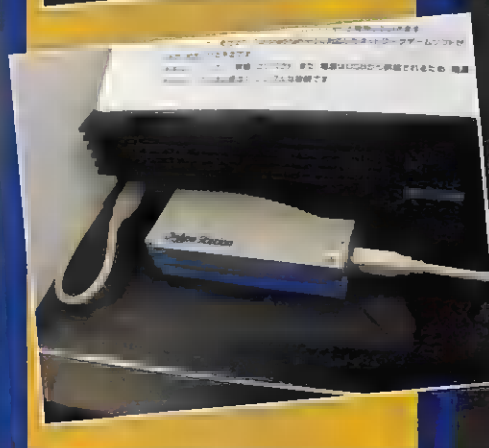
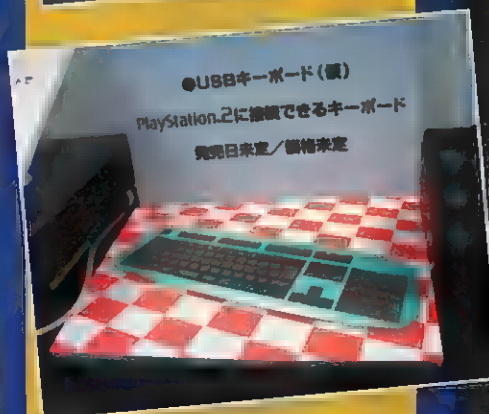
Guilty Gear X sur DC a attiré la foule.



Après Excite Base-ball, Epoch nous sort une version ping-pong de son jouet à succès.

## SUNSOFT, FABRICANT D'EXTENSIONS

Si l'éditeur ne fait plus trop de jeux, c'est parce qu'il a fort à faire dans le domaine des extensions sur PS2. Après les enceintes 3D, on a découvert le clavier et la souris puis le modem. Le tout sera dispo en décembre.



GT2000 roi en sa demeure!



L'imprimante PS2 de Sony, pas du tout convaincante.



## TGS AUTUMN 2000



Bandai avait réservé une grande partie de son stand à sa portable. Au menu, kit de développement Wonder Witch, démo avec la montre caméra numérique Casio et les premiers titres Square sur la WSC.

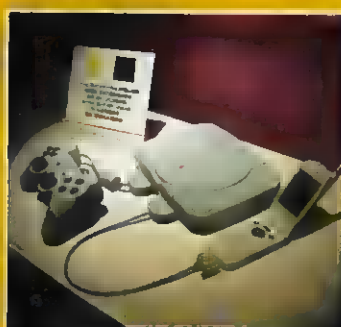
## SEGA, VICTIME DE SON PDG...

L'absence de Sega est en partie due au manque d'argent mais surtout à une saute d'humeur de son nouveau PDG et propriétaire, Isao Okawa. Lors d'un salon technologique d'août, il aurait été furieux de voir que les robots humanoïdes Honda P2 et P3 attiraient plus de monde que la Dreamcast et son Dreameye. Il aurait donc décidé de ne pas participer au TGS et d'organiser des événements en ligne. Résultat, ça n'a touché personne et accentué la grogne au sein du groupe.



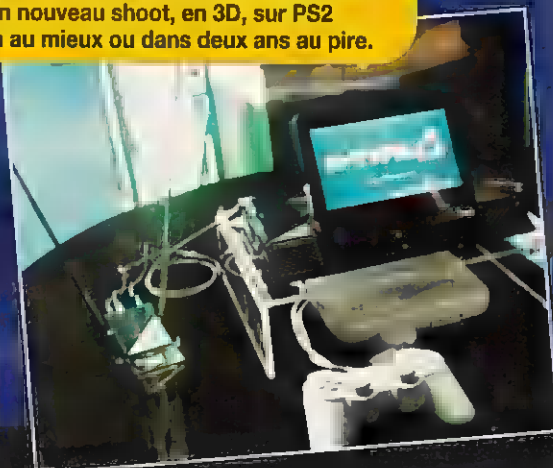
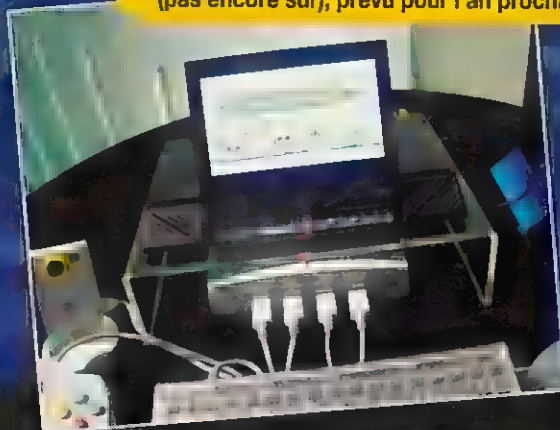
## DOCOMO I-MODE

Le géant japonais des télécommunications NTT investit le monde des jeux vidéo avec son i-Mode. La nouvelle génération arrive en mai prochain. Elle intégrera la vision-conférence en 16 couleurs et à 30 images par seconde.



Bandai veut ressusciter Ken sur PS.

Grâce à cet écran TFT et le tuner télé, signés Irem, gardez votre PC Engine LT. Une bonne nouvelle, Irem concocte un nouveau shoot, en 3D, sur PS2 (pas encore sûr), prévu pour l'an prochain au mieux ou dans deux ans au pire.





# KAZE NO KLONOA 2

## "LUNTEA'S VEIL"

Après un premier volet sur PS (une bonne surprise à l'époque), voici logiquement la suite sur PS2. Le principe n'a pas changé. Le moteur du jeu semble même que sur PS, ce qui semble être désormais une habitude sur PS2. En revanche, les graphismes ont fait un bond en avant.

PLAYSTATION 2

● Namco/Début 01



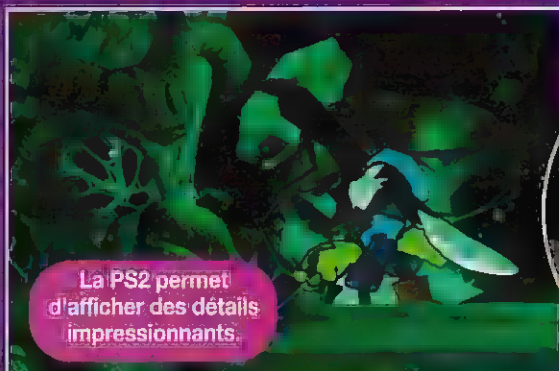
présent, Klonoa n'est pas seul. Il se voit aidé de deux comparses, le belle Lolo, une sorte de chien du nom de Popuka. Le principe du jeu reste inchangé : le héros, Klonoa, se sert de son anneau magique pour attraper ses ennemis. Il peut alors s'en servir pour les balancer sur d'autres ennemis et déblayer ainsi son chemin. Mieux, il peut désormais effectuer un double saut. Pour ce faire, il attrape un monstre, saute en l'air et utilise son prisonnier comme plateforme pour effectuer un second saut (double saut donc). Cette technique permet à Klonoa

d'exécuter de nouvelles actions, comme par exemple voler en s'agrippant à une créature volante. On se déplace plus librement grâce à une utilisation accrue de l'espace 3D, mais le chemin est toujours signalé. Il n'est donc pas vraiment question de 3D libre comme dans Mario 64.

### De sacrés bonds

On peut entrer dans des canons qui vous propulsent à l'autre bout du stage ou dans des lieux inaccessibles. Des scènes cinématiques égayent bien sûr tout, et mettre la main sur tous les bonus et autres items

n'est pas toujours facile. La partie plate-forme est très prononcée avec la présence de trampolines qui autorisent de sacrés bonds à travers un monde 3D fort réussi. Les effets sont impressionnants, et notamment les chutes vertigineuses suivies par des mouvements de caméra magnifiques. Le jeu comporte 24 stages en tout. Par moments, on ne peut s'empêcher de faire la comparaison avec Sonic Adventure. Moins rapide, Klonoa sur PS2 demeure plus jouable que son confrère sur Dreamcast, avec sur certains points une meilleure utilisation de la 3D.



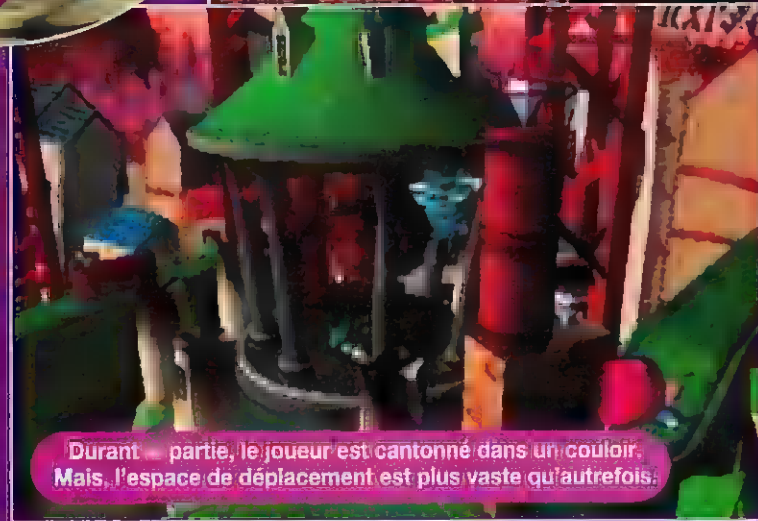
La PS2 permet d'afficher des détails impressionnants.



Les graphismes ont considérablement évolué.



Les vues proposées sont vertigineuses et offrent des perspectives étourdissantes.



Durant la partie, le joueur est cantonné dans un couloir. Mais, l'espace de déplacement est plus vaste qu'autrefois.



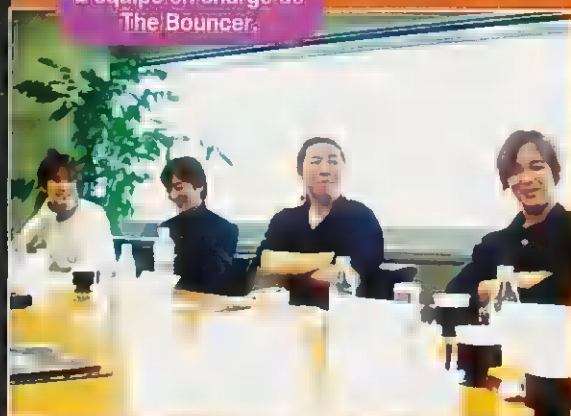
# THE BOUNCER

The Bouncer, le projet le plus ambitieux de Square pour PS2, livre enfin une partie de ses secrets...

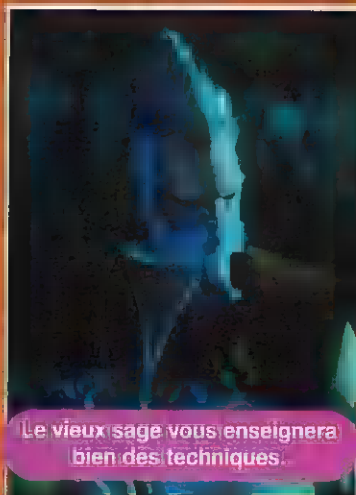
PLAYSTATION2

Konami/Fin oo

L'équipe en charge de The Bouncer.



Tetsuya Nomura, designer charismatique de Square.



Le vieux sage vous enseignera bien des techniques.

**L**argement inspiré de Spike Out (Sega Model 3), The Bouncer est un jeu arcade avec une légère architecture RPG. L'action repose sur un trio de personnages appelé Bouncer, des gens chargés de protéger l'accès aux bars. Le design a été assuré par Tetsuya Nomura, remarqué pour FFXIII. Les styles se ressemblent (pour cause). Ce qui signifie que Bouncer se destine à un public occidental. A l'occasion

d'une interview de l'équipe, certains systèmes fondamentaux du jeu ont été dévoilés. L'Active Character Select permet, à des moments clés du jeu, de sélectionner un

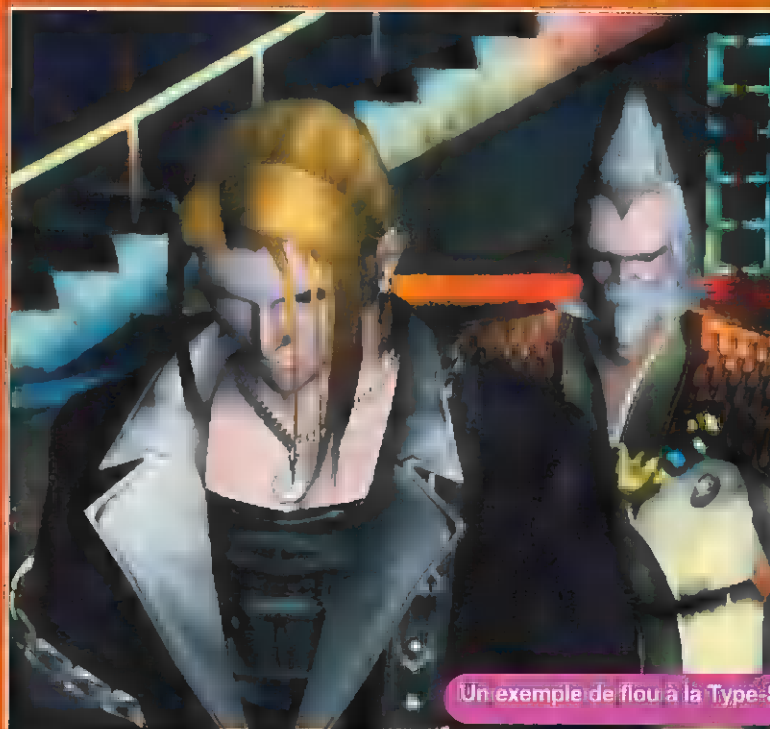
perso parmi les trois de son équipe. La composition de cette dernière variera au cours de l'aventure. Selon les choix opérés, le cours des événements change: une compréhension totale du scénario demandera au joueur plusieurs parties de Bouncer. Par exemple, selon le perso masculin choisi, une femme rencontrée aura une réaction différente: séduite ou non. Mieux, lors d'une scène, un perso est au téléphone. S'il n'est pas actif, on ne peut pas connaître le teneur de la conversation.

## Un seul personnage

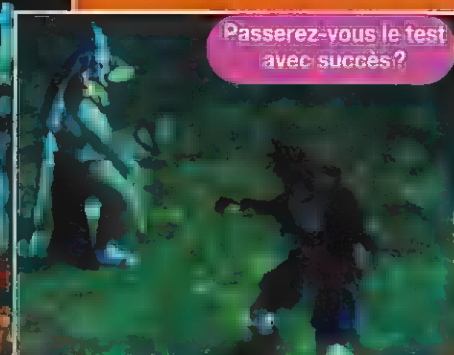
Le système de combat se fait dans le pur style action, largement basé sur l'expérience acquise avec Tobal ou Ehrgeiz (Dream Factory). On ne dirige qu'un seul personnage, les deux autres combattants étant contrôlés par le logiciel.

Mais rien n'empêche de venir en aide à un allié au cours de l'action. On ramasse des points d'expérience ("Bouncer Points") qu'on attribue librement à ses persos. Ceux-ci apprennent alors de nouvelles techniques. Des magasins sont aussi prévus pour améliorer son équipement.

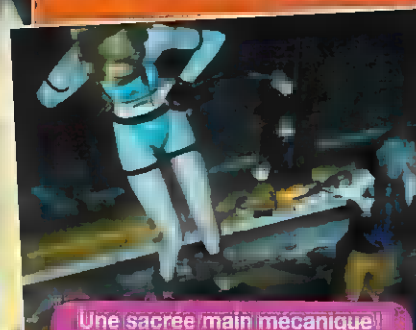
Le problème de l'anti-aliasing a été résolu de la même manière que pour Type-S, avec l'application de multiples filtres, qui donnent par moments une impression de flou. Cela n'empêche pas certains éléments de trahir ce problème, commun à tous les titres PS2. Il reste que The Bouncer reste l'un des titres les plus prometteurs de la console de SCEI. Promis à un bel avenir, l'export, The Bouncer n'arrive cependant pas à convaincre le public japonais, comme ce fut déjà le cas de ses prédécesseurs Tobal ou Ehrgeiz.



Un exemple de flou à la Type-S.



Passerez-vous le test avec succès?

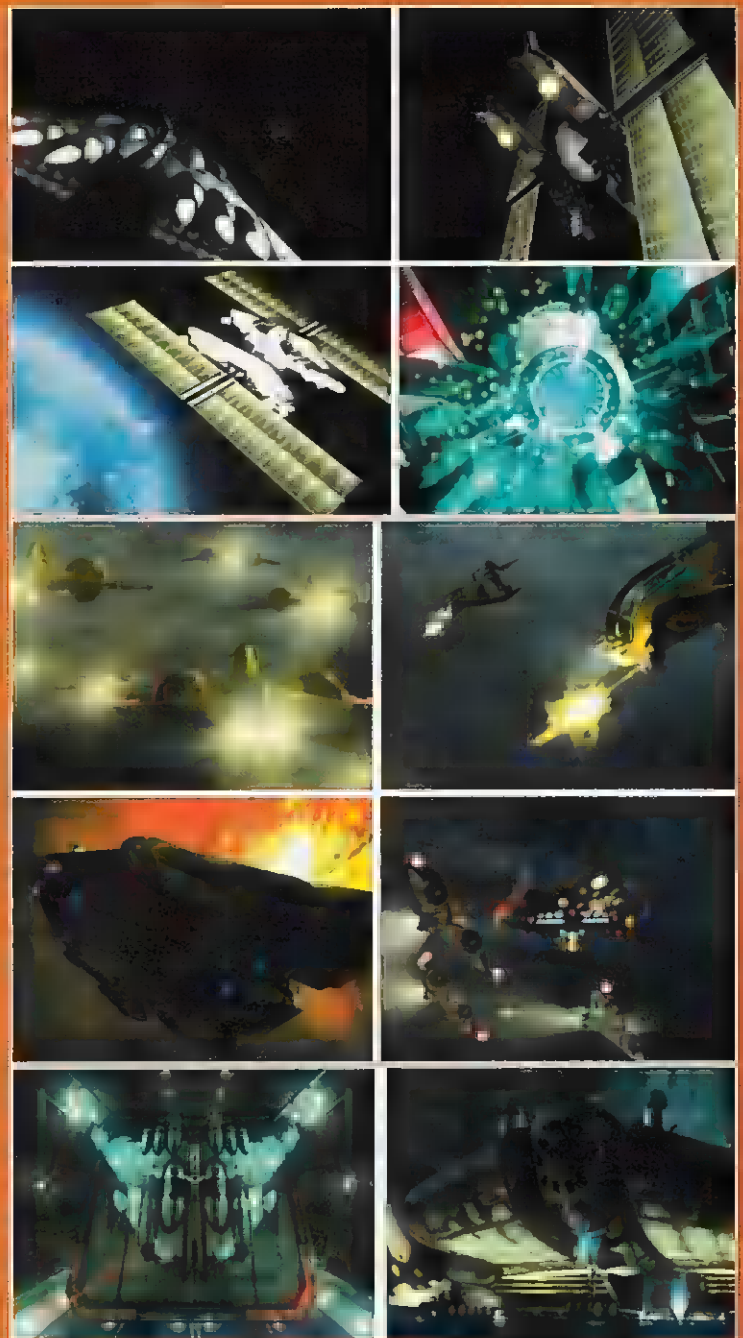
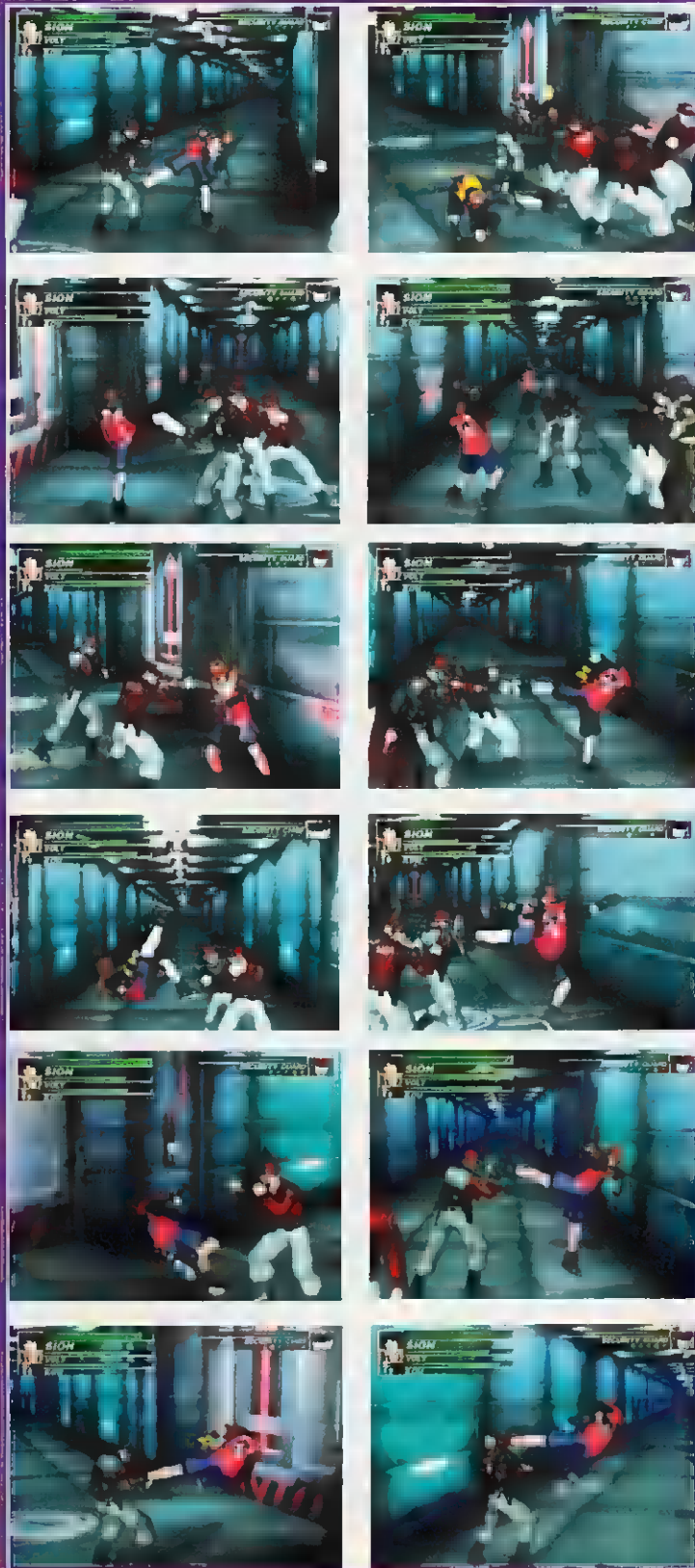


Une sacrée main mécanique!



## SORS DEHORS SI T'ES UN HOMME!

Voici un exemple de combat dans The Bouncer.  
C'est de l'action pure. Remarquez les quelques flous générés par les filtres simulant l'anti-aliasing.



### BOUNCER POINTS EXCHANGE

Total	1000	Power Up	200
	1000	Defense Up	200
<b>Sion Barzahd</b>		Mid-air Triple Kick	400
Rank: <b>G</b>		Hurricane Uppercut	400
Life 115		Exploder	400
Power 115		Slingshot Kick	400
Defense 115		Buster Throw	1800
		Increases your stamina.	
<b>OK</b>		Une interface des plus austères.	

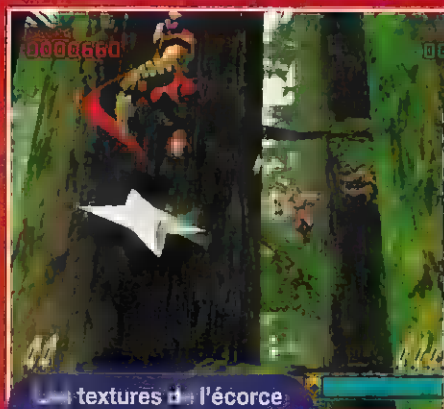


# NINJA ASSAULT

Après l'arrêt de SoulCalibur 2, on n'attendait plus grand-chose sur la carte d'arcade Naomi de la part de Namco. Voici donc un titre surprise, apparemment destiné à l'exportation.

**B**asé sur la même borne que Time Crisis, ce Ninja Assault fait dans le ninja la sauce occidentale. Très loin de la réalité historique ou de ce qui se fait dans l'animation nipponne, ce titre se la joue "comics" à l'américaine. À un ou deux joueurs, on poursuit les forces du Mal menées par le shogun démoniaque Kigai. Ce sale type a enlevé la princesse Koto ! Bizarrement, nos héros sont armés de flingues face à des ninjas équipés de lames et de shurikens (cherchez l'erreur). Le jeu est très classique pour le genre, pas de système novateur : écran, shooter ennemi, tirer hors écran pour recharger, Game Over quand jauge de vie vide. On peut réaliser des Combos et plus le tir est précis, plus le score est élevé.

On appréciera les mouvements de caméra dynamique avec des scènes verticales et des ennemis qui vous pleuvent dessus. Mais la puissance de la Naomi n'est pas complètement utilisée. Pourquoi pas de Time Crisis 3 ? Parce que les équipes de développement travaillent à des versions consoles.



Les textures de l'écorce sont splendides.



**On vous lance une pierre.  
Vous avez un gun...**



Cette scène verticale  
est un hommage à la Naomi.



**Certains passages sont très austères...**

## ARCADE

● **Namco/Fin 00**



# MOERO JUSTICE GAKUEN

Connu en Europe sous l'appellation *Rival School*, *Moero Justice Gakuen* voit sa suite débarquer en arcade, délaissant la carte PS pour la Naomi de Sega.

**C**omme cela devient habituel, en plus de la version arcade, une pour Dreamcast est en cours de développement. Les deux devraient sortir à un très court intervalle. Les graphiques du jeu sont bien améliorés à l'occasion du passage sur Naomi. Et on trouve un combat qui oppose désormais deux équipes de trois personnages, choisir parmi les vingt-deux de base, dont six nouveaux.

## A trois, c'est encore mieux

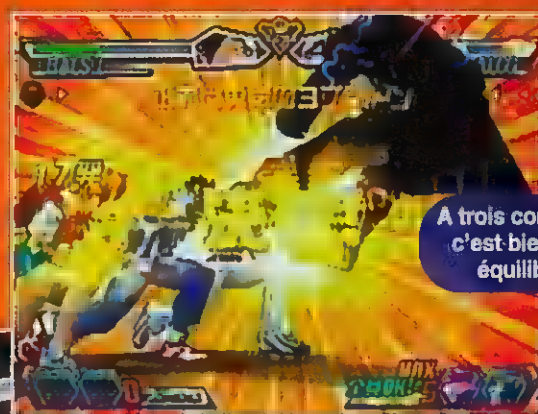
Longtemps après SNK, Capcom en vient au combat à 3 contre 3. Moins technique que son défunt confrère, l'éditeur mise sur le crépage de chignon à la sauce lycée nippon. Bref, on trouve une série de combinaisons à mettre en œuvre selon les situations, comme, par exemple, contrer

un ennemi à trois en réalisant une action commune. Mieux, on peut demander à un ou deux de ses persos d'immobiliser l'ennemi pendant que le troisième va lui tailler les oreilles en pointe. Il existe une foule de coups à deux ou trois. La plupart sont dans l'esprit du jeu, c'est-à-dire complètement loufoques. Maintenant, d'un point de vue technique, le jeu aurait pu tirer un peu plus parti de la Naomi en offrant des décors et des persos plus détaillés, mieux finis. Mais bon, ça fun est là et c'est déjà ça!

La version Dreamcast aurait déjà un mode Network (jeu et score) et un mode Edit de plus que la version arcade. Ce dernier mode permet de composer son propre perso et de l'apporter en arcade au moyen du VMU. On pourrait aussi collecter des items et prendre part à des mini-jeux.



Les décors restent très austères...



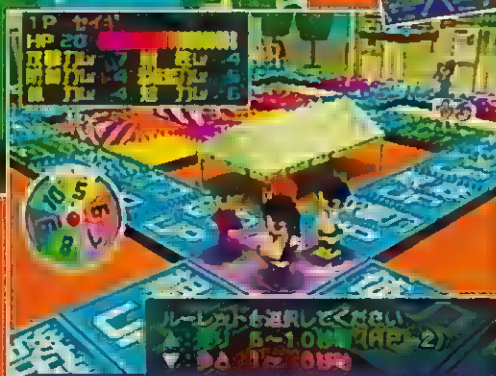
A trois contre un, c'est bien plus équilibré!



Les effets 3D n'exploitent qu'une portion du potentiel de la Naomi.



La musique adoucit les mœurs.



Un Party Game se cache dans la version DC.



Le coup du rouleau compresseur!

ARCADE )

● Capcom/14 déc.



# SIN & PUNISHMENT

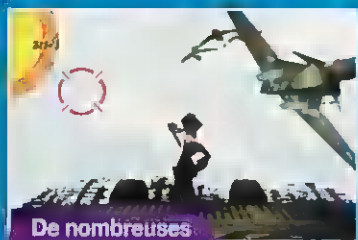
Sous le titre japonais de Tsumi to Batsu, ce jeu développé par Treasure est une bombe ! Il était présenté pour la première fois lors du dernier Nintendo Space World 2000.

**NINTENDO 64**

**Treasure/Nintendo**  
21 novembre



Un boss intermédiaire fait son entrée.



De nombreuses cinématiques 3D.



Difficile de progresser dans ce dédale.

上のほうで人の声がある...



La modélisation est correcte pour la N64.

敵共のボスはおまえか？

**L**e studio Treasure est connu pour son talent inégalé dans le domaine des jeux d'action et des shoots. Cette fois, il s'est surpassé pour pousser la N64 à ses limites. Au programme, un shoot 3D d'une rare beauté sur cette machine et d'une rare intensité dans le genre. Les idées sont nombreuses, la jouabilité impressionnante. Pas un seul moment de répit, ça explose de tous les côtés.

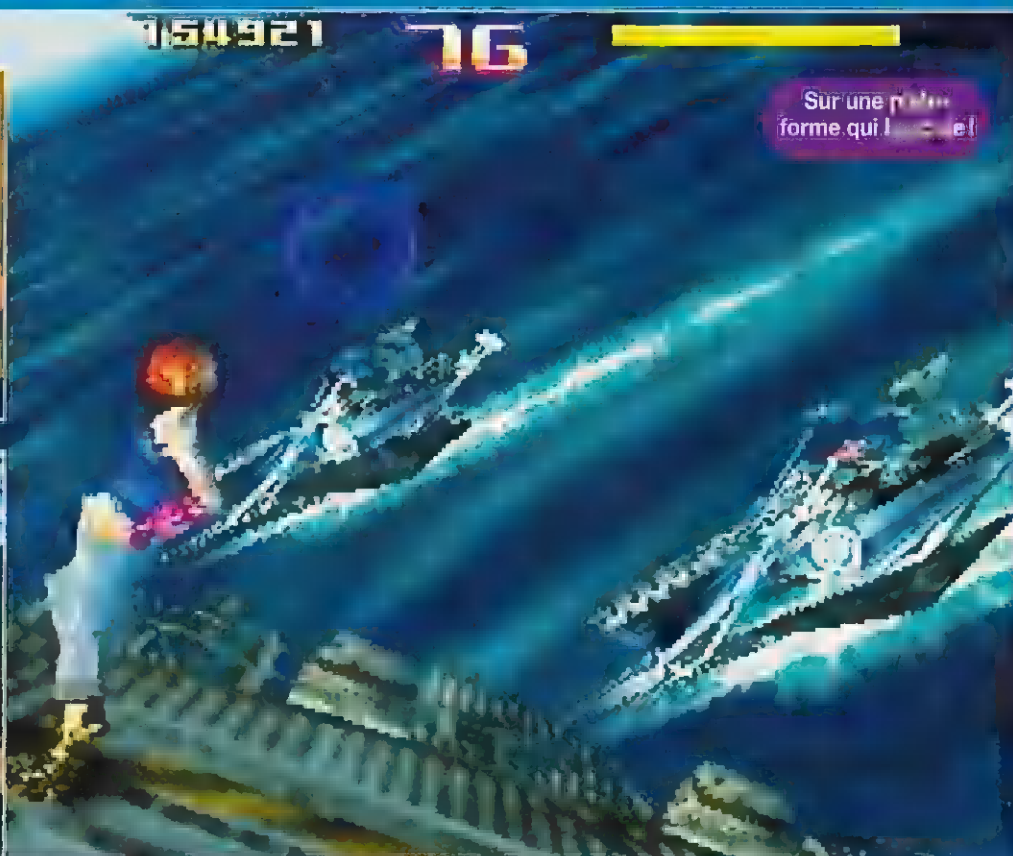
**Un jeu d'action, un vrai !**

Cette merveille se joue presque comme un Panzer Dragoon dans sa partie shoot. On voit l'action de derrière le perso comme dans un Tomb Raider. Il est armé d'une

mitrailleuse qui peut passer en mode Cible libre ou Lock On. Pour le corps-à-corps, on sort l'épée de son fourreau. Une simple poussette du joystick permet de changer de cible en mode Lock On, et les options sont là pour faire de votre héros une machine de guerre infernale.

Les niveaux sont variés et rythmés d'événements divers, parfois très spectaculaires. La liberté de mouvement se limite à l'ovoyer de droite et de gauche pour éviter les tirs ennemis, ou, d'un bouton, à faire des roulés-boulés de côté. Par moment, il faut sauter pour ne pas se planter bêtement sur certains obstacles, obstacles que vous pouvez aussi détruire à coup de balles explosives. Quelques

passages sur plates-formes mobiles sont à remarquer, le perso étant alors statique, dans le style de Nam 1975 sur Neo Geo. Les combats contre le boss accordent plus de liberté de mouvement, mais limitée à l'aire de combat. Nintendo parle également d'un mode 2 joueurs. Mais il n'est pas encore sûr qu'il soit conservé, car il se réduirait à la fonction de tirer pour l'un des joueurs, et de bouger le perso pour l'autre. Le jeu gère la cartouche RAM et semble vraiment tirer le maximum du processeur graphique. La modélisation des divers éléments est cependant inégale, parfois simpliste, mais rien de méchant. Bref, une jolie manière de finir en beauté sur Nintendo 64 !



Sur une plate-forme qui bouge !

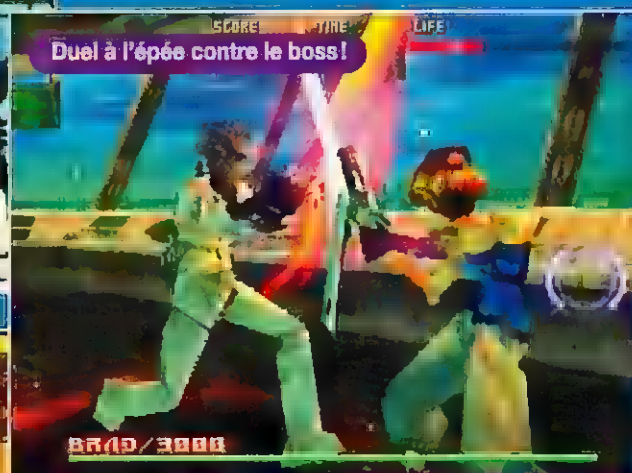




On peut se passer de fort belles cinématiques.



Ça s'appelle du tir croisé...



Duel à l'épée contre le boss!



Un des passages magiques du jeu!



Le temps est limité en phase de jeu.



On peut réaliser des combos.



Une ambiance "dark" et très adulte.



# AIR RANGER

Il n'est pas très courant de voir des concepts nouveaux arriver sur console en ce moment. En voici un qui mérite d'être examiné de près.

Le naufragé vous attend tout en bas.



PLAYSTATION 2

Kodansha/Mars oi

## JOUER DE L'HÉLICO

Suivant le type d'hélicoptère employé, la maniabilité change.

**A**ir Ranger vous place au sein d'une équipe de sauveteurs intervenant à bord d'un hélicoptère. Les situations sont d'une grande diversité et les missions peuvent ainsi aller du sauvetage de naufragés ou de blessés à l'enlèvement d'un poids lourd renversé. On vous demandera aussi d'intervenir après des catastrophes naturelles. Les champs d'action sont très variés : ville, mer, montagne, volcan, etc. Le jeu suit une procédure identique pour chaque mission : briefing, puis sélection de l'un des trois hélicos disponibles. Ensuite, on décolle pour se rendre sur les lieux de la mission. Arrivé à destination, on procède à un survol afin d'évaluer la situation, après quoi il faut intervenir, chaque fois avec son treuil. Enfin, il faut rentrer à la base. On contrôle l'altitude

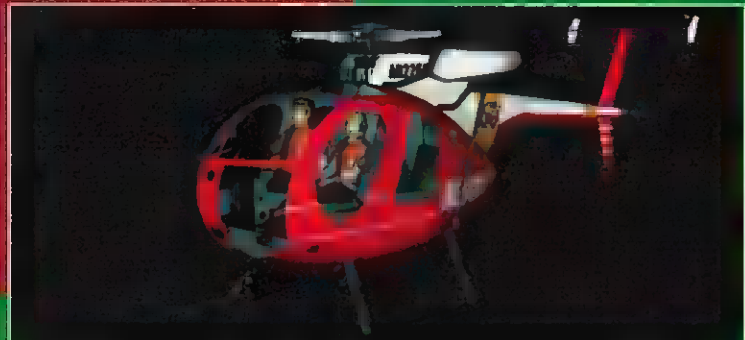
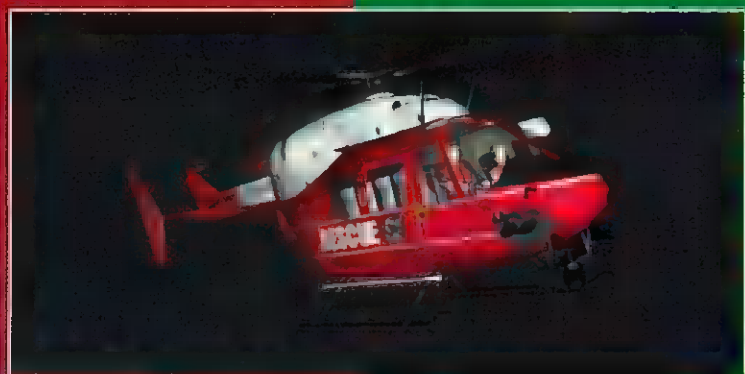
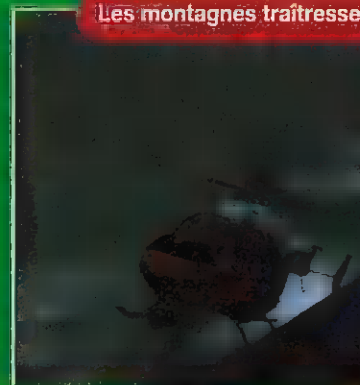
(géré en analogique) et l'angle de vue (bouton). On se dirige avec le joystick. Une foule de paramètres sont pris en compte (vent, météo, etc.).

## Affaire à suivre...

Graphiquement, le jeu est d'une qualité inégale, encore une fois à cause de l'anti-aliasing qui manque cruellement. On se rend compte combien les petits éditeurs ont du mal (déjà que les plus gros peinent !). Autre point sensible, la précision du contrôle : on a du mal à faire atterrir le crochet du treuil au bon endroit. Il faut s'y reprendre une multitude de

fois. Le temps étant limité, ce n'est pas de la tarte. Il reste encore beaucoup de temps aux développeurs ; souhaitons qu'ils arrivent au moins à régler la jouabilité. Car le concept est plutôt intéressant.

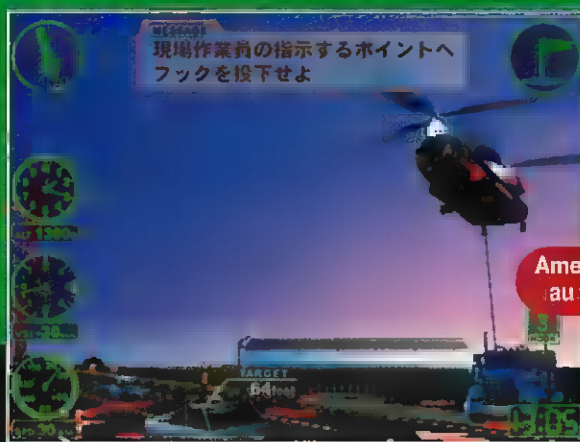
Les montagnes traîtresses.



Une plate-forme pétrolière est en feu.



MESSAGE  
現場作業員の指示するポイントへフックを投下せよ



Amenez le crochet au type au sol...



# PLIER OU RÉSISTER ?

Unité anti-char de la résistance

INCARNEZ MANON, LA JEUNE RÉSISTANTE ET REVIVEZ LA PÉRIODE HÉROÏQUE DE LA RÉSISTANCE FRANÇAISE DANS LA SUITE DE MEDAL OF HONOR, LE MEILLEUR JEU D'ACTION DE L'ANNÉE 2000 SUR PLAYSTATION.



<http://moh.ea.com>



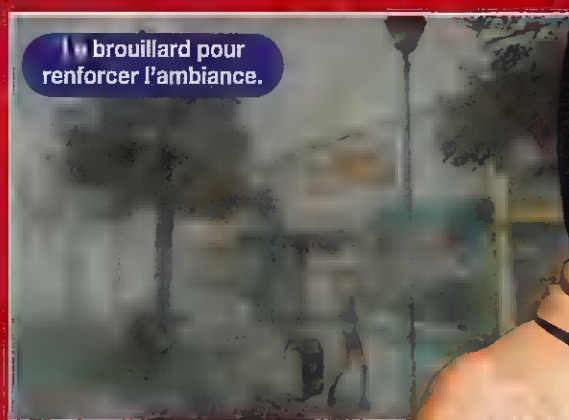
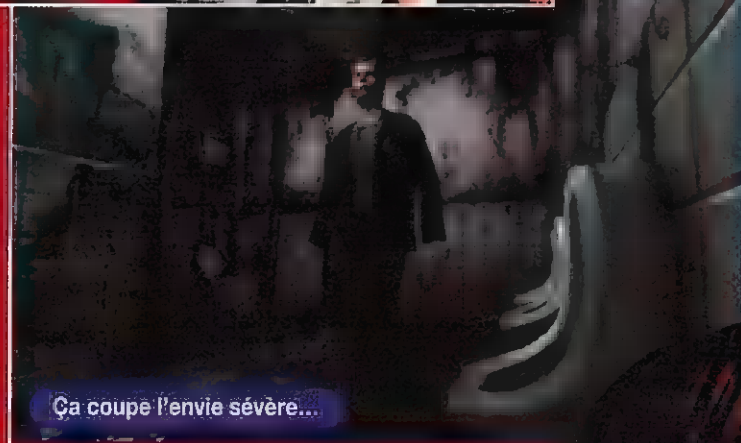


# SILENT HILL 2

Après le succès du premier volet sur PS et les films de synthèse toujours aussi impressionnants présentés sur GBA, Silent Hill veut passer la deuxième vitesse sur PS2. Rien ne vaut un entretien avec l'équipe technique, qui passe allégrement de l'ancienne à la nouvelle console de SCEI.

PLAYSTATION 2

Konami/fin oo



**S**ilent Hill est une ville américaine, théâtre de manifestations des plus surnaturelles, pour ne pas dire démoniaques. Après les événements relatés dans

le premier volet, une autre âme va être attirée dans la ville mystérieuse. Un homme a perdu son épouse. Le veuf vient à bout de finir son deuil qu'une lettre rouvre sa plaie : une missive est signée par sa

femme, présumée défunte. Elle lui donne un rendez-vous pressant à Silent Hill. L'homme accourt. À son arrivée en ville, les événements s'enchaînent et la vérité se fait jour.

Développé par la même équipe que le premier, Silent Hill 2 a conservé tout ce qui fait le "charme" de la série. Le brouillard est maintenu, mais il bénéficie d'une mise à jour graphique importante.

## La PS2 à l'honneur !

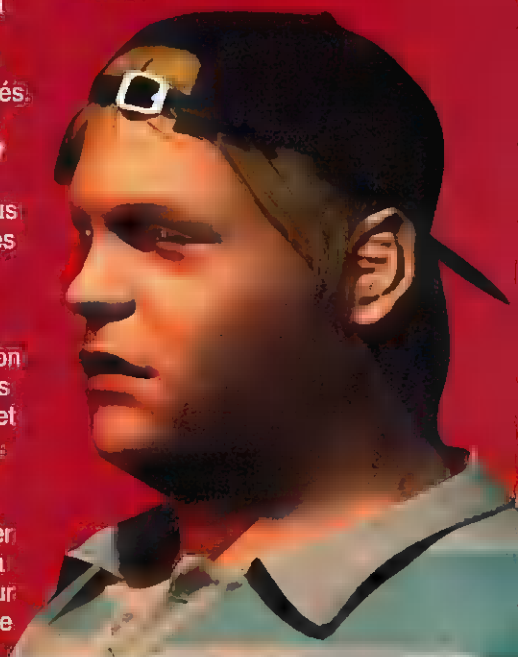
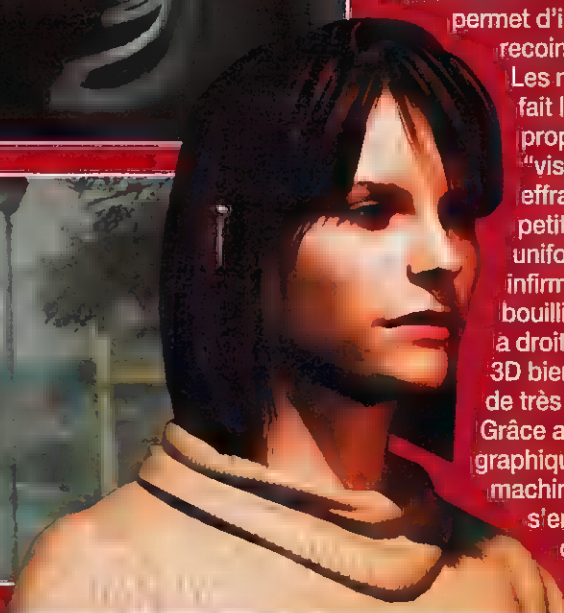
Le programme du jeu exploite les nouvelles possibilités mises à sa disposition par la PS2 (polygones, effets spéciaux...), mais il ne diffère pas trop de son grand frère. On dirige un personnage dans l'espace formé par la ville et ses bâtiments, avec en prime quelques environs proches. Les deux épisodes ne partagent que quelques lieux en commun. On explore de nouveaux endroits de Silent Hill, dont un passage sur la rivière, à bord d'un petit bateau à rames. La modélisation de l'ensemble

permet d'inspecter les recoins à 360 degrés. Les monstres ont fait leur toilette et proposent un "visage" bien plus effrayant. Finis les petits nains uniformes ou les infirmières en bouillie de pixels, on a droit à des persos 3D bien modélisés et de très belle facture. Grâce au potentiel graphique de la machine, le designer s'en est donné à cœur joie pour nous pondre

des créatures torturées, directement issues des visions de Lovecraft. Le premier Silent Hill avait été remarqué par ses films de synthèse de grande qualité, le deuxième ne faillit pas à la règle : pas loin d'une dizaine de minutes de cinématiques rythment la progression du jeu.

La partie combat se fait toujours dans le genre action, mais la fuite est généralement conseillée. Comme de juste, les boss gardent les lieux clés. Les moments de la journée défilent, mais rien n'est encore sûr quant à la météo. Il se peut cependant que la pluie, au moins, soit incluse dans la version finale. Les angles de caméra, parfois fixes, restent la plupart du temps dynamiques, et suivent le regard de votre personnage.

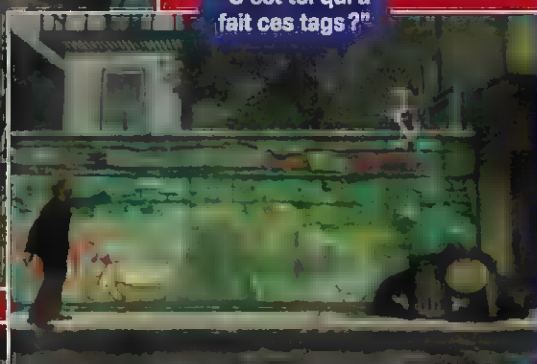
Plus qu'une suite, SH2 est un jeu indépendant qui honore la PS2 en exploitant ses nouvelles possibilités. Ce qui est tout à l'honneur de l'équipe de Konami.







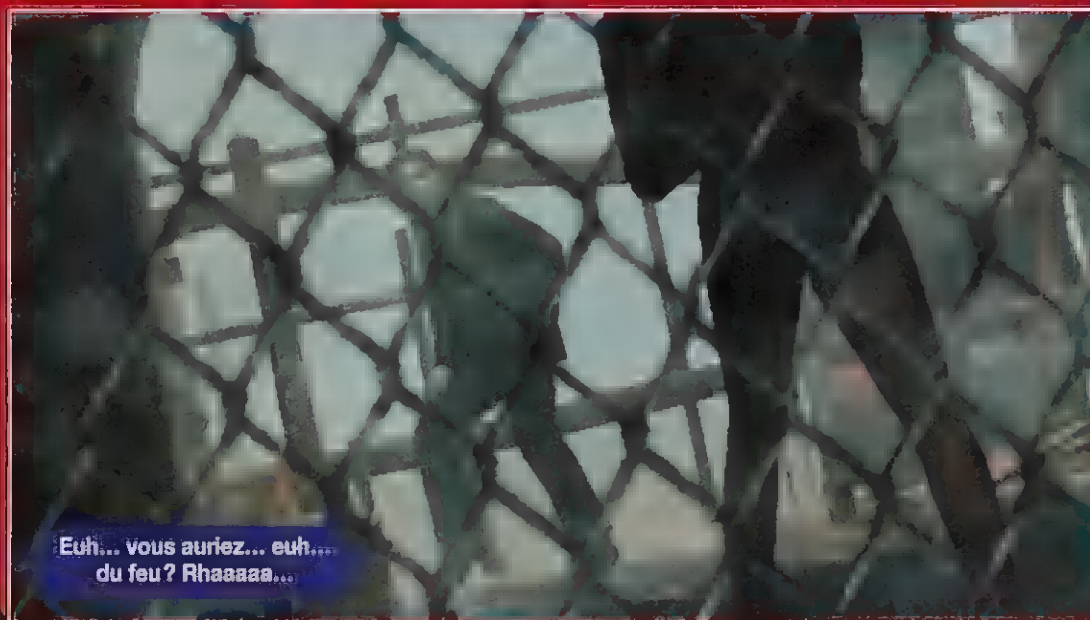
Il fait tout ce qui est interdit.



"C'est toi qui a fait ces tags ?"



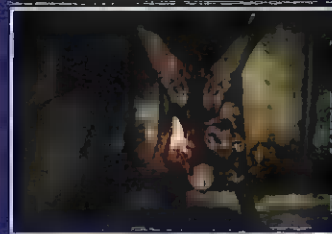
Mais où est donc passée la dame-pipi ?



Euh... vous auriez... euh... du feu ? Rhaaaaa...

## BIENVENUE EN ENFER !

Ce genre de scène très courant vous introduit les sympathiques habitants de Silent Hill. Ah... l'hospitalité à l'américaine !





# CHORO-Q HG

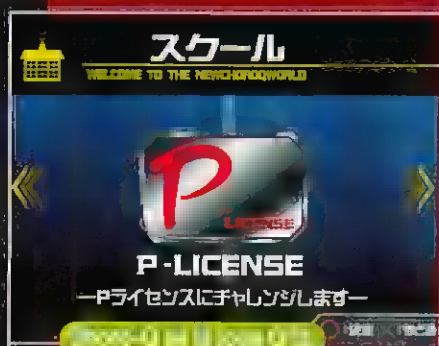
GT 2000 recèle 150 voitures ? Choro-Q High Grade en aligne fièrement plus d'une centaine. Avec toutes les options !

Le jeu à 2, suivant la formule consacrée... c'est toujours mieux !



PLAYSTATION 2

● Takara/décembre



**T**akara ne s'embarrasse pas pour autant de licences automobiles. Et pour cause, High Grade est une marque d'autos miniatures depuis 1987. On reconnaîtra la crème des GT et d'autres modèles célèbres du monde entier. On trouve ainsi une grande variété de véhicules, allant des breaks aux super GT. Cette fois, la PS2 permet à Takara d'inclure plus d'effets sur les voitures d'offrir une bien meilleure modélisation. Les circuits font dans le plus pur fun.

On traverse une foule de contrées. Le relief est parfois accentué artificiellement pour renforcer l'action. Il est possible de modifier son véhicule avec des items. On peut ainsi se transformer en sous-marin, en avion ou en bateau. Bref, Takara se la joue tout terrain. Du reste, le jeu inclut des championnats basés sur ces modifications. Par exemple, participer à une course de sous-marin, d'avion, etc. Ces items peuvent être

achetés avec l'argent gagné à l'issue de chaque course. De nouveaux modes de jeu apparaissent en terminant telle ou telle formule. Il existe d'ailleurs un mode d'apprentissage basé sur celui des licences de GT. Le jeu à plusieurs est géré sur un même écran. Au contraire de la N64, on ne peut jouer qu'à deux au maximum, mais c'est déjà ça. Il est possible d'utiliser sa propre voiture, celle qu'on aura customisée préalablement.





UN NINJA SE CACHE DANS CETTE PAGE. SAUREZ-VOUS LE TROUVER ?

**ACQUIRE**

SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES  
3615 ACTIVISION  
OU 06 92 68 17

**ACTIVISION**



Public Adulte  
RECONSEILLÉ  
aux moins de 18 ans

**mcm**

**TENCHU 2**  
BIRTH OF THE STEALTH ASSASSINS



# DARK CLOUD

Présenté comme un des projets majeurs de la PS2 à ses débuts, Dark Cloud dévoile enfin son vrai visage au détour d'un TGS et d'une visite chez SCEI.

**L**e scénario de Dark Cloud met en scène un démon invoqué par une puissance militariste. Comme il a mauvais caractère, il ravage tout sur son passage. Pour épargner une fin tragique à l'humanité, un vieux sage doué de pouvoirs magiques (cool !) enferme la population dans des sortes de capsules qu'il disperse à travers le monde. Pour conclure l'affaire, il désigne un jeune héros (c'est vous !) pour désintégrer le monstre malin, pendant que tout le monde attend bien au chaud. Décalage temporel chez SCEI, avec Kentaro Motomura, chargé de développement. Celui-ci est bien marié : "par manque de temps", la majeure partie des éléments originaux (zooms, combats dynamiques, tapis volant, etc.) n'a pas pu être implémentée. Reste que la partie diorama demeure et l'on devra reconstituer les villages en retrouvant les capsules

dans les divers recoins des donjons visités. Et un point fort du jeu, c'est le nombre de donjons d'étages à explorer. Les deux joysticks analogiques sont utilisés : un pour contrôler les déplacements du perso, un pour ceux de la caméra.

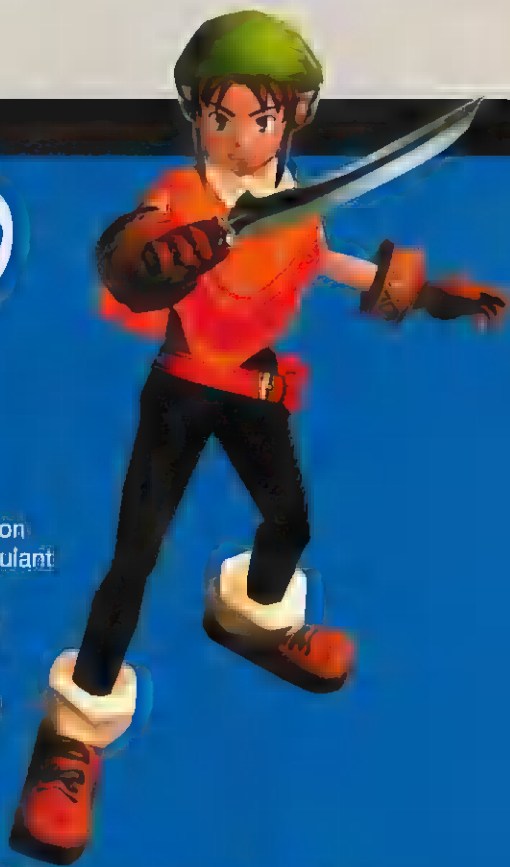
## UN PUZZLE DE VILLAGE

Premier objectif de votre héros : reconstituer les villages. Et ce, sans faire n'importe quoi. En effet, les villageois forment des vœux (vivre à côté d'une rivière, ne pas être à côté d'une personne, etc.). Rassurez-vous, on pourra déplacer un élément posé sur la carte après coup. En se promenant dans les décors, une marque en point d'interrogation apparaît au-dessus du perso pour indiquer une possibilité d'action, comme dans FFX par exemple. Les événements sont nombreux comme le genre le veut. Bonne

note : ils varieront en fonction de l'heure, la journée s'écoulant en temps réel.

La partie diorama de côté, Dark Cloud livre sa nature fondamentale, celle d'un clone de Zelda sur N64. La composition du jeu, le système de combat, le stage des boss, tout est tiré directement du hit de Miyamoto. On retrouve la fameuse interface de Lock On avec son viseur carré rouge. De même, on peut changer de perso (6 en tout + caché). La gestion des héros sert à passer certaines difficultés et à affronter des monstres nécessitant un type d'arme particulier, surtout les boss. C'est un peu fastidieux. Côté graphismes, on peut regretter quelques éléments comme les textures, lissées à la manière de la N64, et le manque de modélisation des décors. On se retrouve avec un grand nombre de surfaces planes, surtout dans les décors

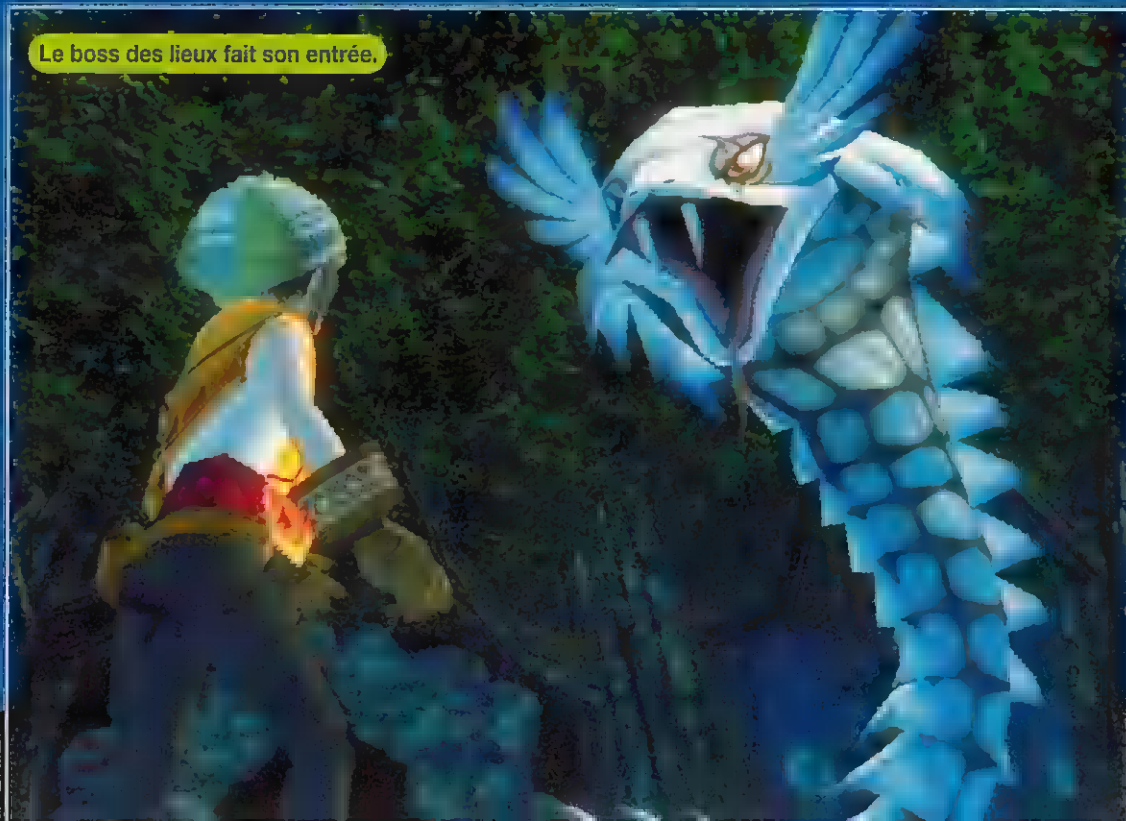
souterrains. Et les scènes cinématiques manquent d'épaisseur. La partie musicale est correcte et les effets sonores puisent dans la librairie de base de la machine. Il est dommage que le support DVD ne soit pas plus mis à contribution. Par exemple, les dialogues ne sont pas parlés. Mais bon, malgré ses inspirations flagrantes et quelques faiblesses techniques, Dark Cloud reste un bon jeu. Il est aujourd'hui le seul jeu aventure/action digne de la PS2.



Kentaro Motomura  
Dirigeant le développement  
de Dark Cloud, il a dû couper  
(à regret) dans son jeu pour  
le terminer à temps.

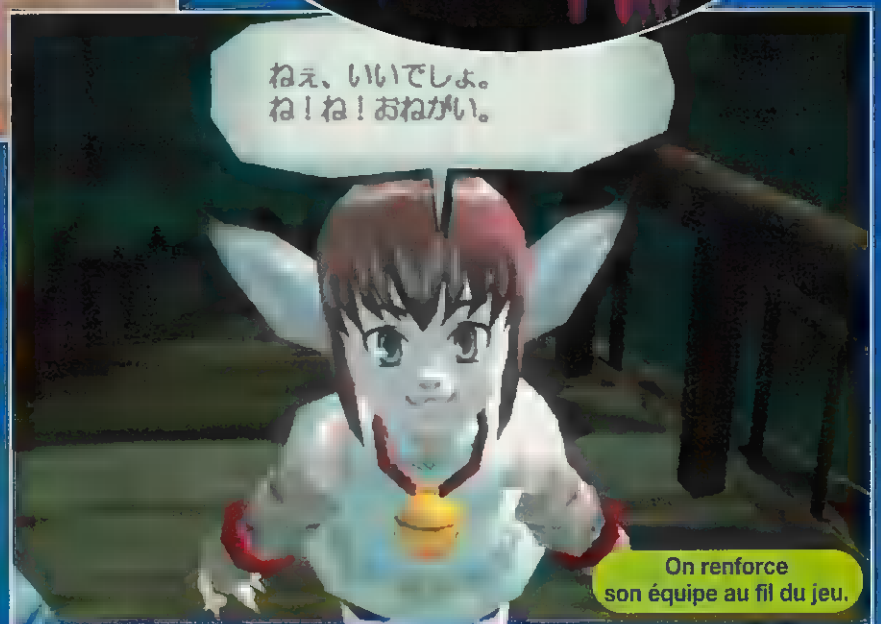
**PLAYSTATION 2**

● SCEI/déc. 2000



Le boss des lieux fait son entrée.







# GOEMON

Voilà une série incroyable, qui a écumé quasiment toutes les consoles de la création depuis plus de douze ans. Et ce n'est pas fini, la voici qui s'essaye à la Playstation 2.

**G**oemon est de retour! Reprenant le principe de la version 3D sortie sur N64, le héros de Konami doit de nouveau sauver son pays d'un ennemi démoniaque. Avec six bras, une épée imposante, une armure impénétrable et une taille de colosse, il en impose le monstre. L'action se déroule dans un monde inspiré du Japon de l'ère Edo, assaisonné d'une bonne dose de fantastique. On combat dans une phase Action, comme sur N64, et l'aspect plates-formes est omniprésent. On vit l'action principalement de derrière le personnage. Mais il est



Konami a reproduit Edo, l'ancien Tokyo, à sa sauce.

une cure de jouvence un peu regrettable. Le design "kabuki" (théâtre japonais) est abandonné au profit de formes 3D simplistes, peu

possibles. Il est possible de regarder dans toutes les directions, comme dans Mario 64. Le maniement est très simple, reposant la plupart du temps sur la pression d'un unique bouton. Goemon posséderait plusieurs niveaux de saut. Comme dans tout bon RPG, le scénario fournit de multiples événements. On pourra toujours visiter les nombreuses échoppes du jeu. Pour son retour, Konami a décidé de faire subir au héros

esthétiques. L'environnement 3D est assez inégal, le problème venant principalement d'une modélisation trop plane, surtout de textures lissées sur N64. Les ennemis auraient gagné à bénéficier de plus d'animations et d'expressions. L'image des créatures de Pokémon Stadium, sur N64, est toujours. Enfin, Ebisu, jeune compère, laisse la place à un petit tigre blanc.

On peut admirer le décor dans tous les sens.



Des ennemis un peu rigides.



Des textures lissées à la N64.



La 3D est particulièrement plane...



Plates-formes omniprésentes.



Un petit tigre blanc pour vous aider.

PLAYSTATION 2

● Konami/21 déc.



# WIN BACK

Après une première version sur Nintendo 64 sortie dans une relative discrétion, Win Back nous revient dans une livrée Playstation 2.



PLAYSTATION 2

## Koei/Novembre

**E**ur Nintendo 64, Win Back se présentait comme un clone de Metal Gear. Et, sur bien des points, il était assez réussi. On y incarnait un membre d'un

commando spécial d'intervention. Certes, ce scénario ne brillait pas par son originalité. Et il est apparemment resté le même pour la conversion PS2. Ce qui signifie qu'il faudra une nouvelle fois se taper une organisation terroriste, paraissant bien plus puissante que vous (eh oui, encore!). Mais cette fois-ci, Koei semble vouloir y aller d'une manière plus franche. L'aspect graphique est de loin l'amélioration la plus évidente, avec une 3D plus fine et des décors plus fouillés. Mieux, le brouillard épais de la version N64 laisse place à un environnement clair, qui gagne

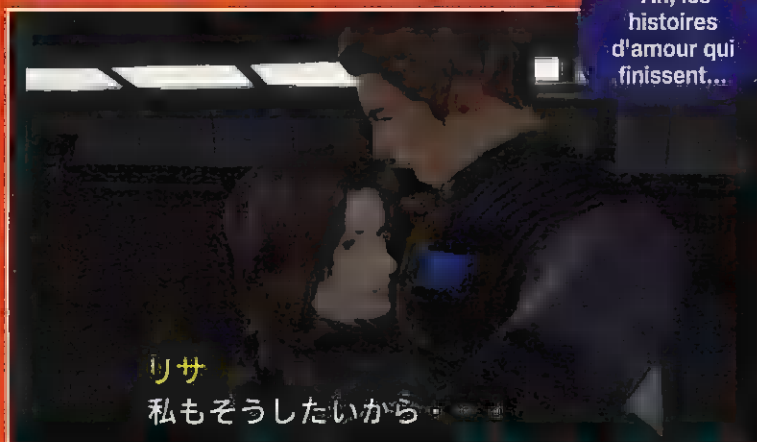
en visibilité. Cette version PS2 conservant le jeu à quatre sur un même écran, on se trouve alors devant une sorte de GoldenEye.

## Des surprises ?

Certes, la version PS2 corrige bien des défauts ou des limitations de la version N64. Mais au vu de la version présentée durant le Tokyo Game Show, on était en droit d'attendre un jeu tirant davantage parti de la machine, surtout proposant plus de nouveautés. Cela dit, la version finale pourrait bien réserver quelques surprises...



**Il ne fait pas bon être terroriste dans les jeux vidéo...**

LIFE 

リサ

私もそうしたいから

Ah, les  
histoires  
d'amour qui  
finissent...

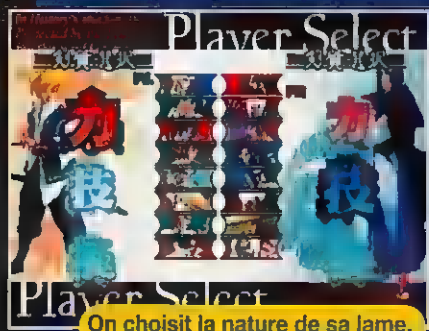


On sent le portage brut de la version N64...



# LAST BLADE 2 FINAL EDITION

Last Blade, qui n'a connu que deux volets sur MVS et Neo Geo, est l'œuvre de l'équipe conceptrice de Samouraï Spirit. On sent d'ailleurs le lien étroit entre les deux séries. En fait, Last Blade est à l'origine de Samouraï, même s'il est sorti après.



On choisit la nature de sa lame.

DREAMCAST

● SNK/Fin oo

On choisit son héros parmi les seize proposes, puis on sélectionne la qualité de la lame: Force, Technique, Ultime. Le degré Ultime était un des éléments secrets de la version Arcade. Ensuite, la recette est bien connue, similaire à celle d'un Samouraï Spirit (et pour cause). Les combats sont devenus plus accessibles avec l'allocation de commandes basées sur l'utilisation d'un simple bouton: parade et

attaque spéciales. Cela permet de donner une chance aux débutants et surtout de se concentrer sur le combat plutôt que le paddle. Le boss du premier volet, Akatsuki Musashi, est jouable dès le début en mode VS. La Dreamcast possèdera des modes nouveaux mêlés à ceux déjà présents en arcade: Story, VS, Time Attack, Training, Demo Viewer (pour assister à un combat en spectateur). Le mode Art Gallery (pour collecter les illustrations au

fil des combats) était déjà présent dans la version PS et le second volet sur Neo Geo CD. Seul un dernier mode, appelé Hanafuda (sorte de poker japonais), est spécifique à cette version DC. Evidemment, les cartes seront aux couleurs du jeu. Aruze sort donc un titre qui fut un régal sur Neo Geo, mais qui date par ses graphismes. Dreamcast est capable de bien mieux dans ce domaine). SNK méritait une fin en panache...



Last Blade est plus sobre que Samouraï Spirit



Les coups spéciaux sont bien sûr de la partie.



Tant de séries que l'on ne verra plus...



Le jeu n'exploite pas du tout la machine.



On peut parfois projeter son arme.





# PRÊT POUR LE GRAND NETTOYAGE ?



GIGAWING

GUNBIRD 2



**2 JEUX POUR METTRE UNE GRANDE CLAQUE AUX ORDURES.**

- 2 SHOOT'UP FRÉNÉTIQUES OPTIMISÉS POUR LA DREAMCAST
- 7 NIVEAUX DE CHAQUE JEU POUR UNE SUPER DURÉE DE VIE
- DES AMBIANCES CAPTIVANTES 100 % ARCADE
- DES GAMEPLAY ULTRA-RAPIDES ET DES GRAPHISMES EXPLOSIFS

**CAPCOM**



**SOS PLAYERS**  
SOLUTIONS & ASTUCES  
08 36 68 94 95 24h/24  
3615 VirginGames  
ENCORE PLUS D'INFOS  
www.virgininteractive.fr



Dreamcast

© 1999 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved. Dreamcast et Virgin sont des marques de Capcom Co., Ltd. et Virgin Interactive. Gunbird 2 et Gigawing sont des marques de Virgin Interactive. Les autres noms de marques sont des marques de leurs propriétaires respectifs.





## ZOE

Second grand titre de Konami sur PS2, ZOE est l'œuvre de Noriaki Okamura, le scénariste qui a fait le succès de Tokimeki Memorial.

**Z**OE se déroule dans une colonie spatiale en orbite autour de Jupiter. Deux camps s'affrontent. Votre colonie, donc, est attaquée : vous devez la sauver. La structure spatiale est en forme de tube avec de vastes étendues habitées sur sa surface intérieure. On survole librement des rivières, des forêts et des villes. Suivant ses choix, sa vitesse, sa réaction aux événements, des villes seront secourues ou détruites, moins que de précieux items ne soient dérobés. Les aires de combat sont carrées. Les ennemis y patrouillent en trois. Le jeu gère l'espace à 360° avec une simplicité déconcertante, grâce à des commandes très bien pensées. On dispose d'un laser principal, qui devient sabre-laser en combat rapproché. Des options permettent de renforcer sa

puissance de feu. On peut fuir en cours de combat ou récolter des items (armes) laissés par l'ennemi détruit. A la fin d'un stage, le boss fait son entrée.

### Une bonne réflexion

Les attaques et coups spéciaux sont nombreux et font de ZOE un véritable jeu de combat 3D. Quand on est touché, on a droit à un superbe effet de flou ! Attention, le jeu n'est pas bournin : une bonne réflexion est demandée pour vaincre des ennemis aux genres très différents et épargner les civils qui vous entourent. Tous les éléments du décor sont destructibles. Attirer l'adversaire vers une zone dégagée est recommandé, mais vous pourriez alors attirer vous d'autres groupes d'ennemis et alors là... c'est une autre histoire ! Un hit en puissance !

La colonie est attaquée !



Attirez le boss vers une zone dégagée.

Un design très animation.

Le choc dégage une onde de puissance !



Prêt pour la boule d'énergie ?

La colonie s'étend à perte de vue.



Hop ! Multi-laser !



PLAYSTATION 2

Konami/Fin oo

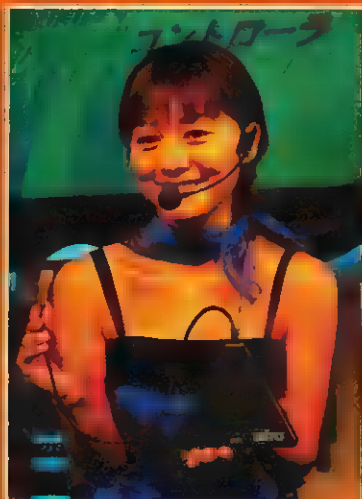


# GREATEST STRIKER

Cela faisait un sacré bout de temps que Taito n'avait pas sorti de jeu de foot. Une lacune réparée avec ce titre PS2, qui, tenez-vous bien, exploite... des commandes vocales !!

**P**lus le temps passe, plus les jeux se compliquent avec une tonne de boutons à manipuler. La réponse de Taito au problème ? Un boîtier USB de commande vocale. On le branche à la console avant de se coiffer d'un mini-casque pourvu d'un micro. On contrôle alors entièrement le jeu par la voix. La performance est d'un niveau correct, mais requiert de la part du joueur d'articuler clairement. Pour l'instant, et il en est de même pour les autres titres utilisant cette technologie, la plupart des commandes sont prédéterminées. Du reste, un lexique est disponible en cours de partie. On peut consulter pour connaître les ordres pris en compte. Une icône apparaît sur l'écran pour informer le joueur que l'option de commande vocale est

branchée) est en fonction. Les déplacements se font via le pad. Un mode Entraîneur permet de diriger son équipe d'une manière plus tactique. On passe alors des directives à ses joueurs par l'intermédiaire du micro. Ce dernier sera vendu séparément au prix de 350 francs environ, mais Taito n'écarte pas l'idée d'un package spécial.



Une présentation du boîtier à commande vocale des plus convaincantes.

Pourra-t-on donner la voix à deux ?



Le jeu pêche un peu par sa maniabilité.



On retrouve des équipes du monde entier.



Là, vous criez "shoooot!".



Le joueur répète l'ordre donné.

PLAYSTATION 2

● Taito/7 décembre



# KENGO

PLAYSTATION 2

● Genki/Fin oo

Finis les voitures ! Cette fois, Genki sort ses samouraïs. Pas question de fantaisie, il s'agit de coller à la réalité quotidienne de ces anciens guerriers.

**L**oin de l'extravagance d'un Samourai Spirits, Kengo ("maître de la lame") fait dans le très sérieux en reproduisant avec les techniques de combat de l'époque. On démarre avec un choix parmi trois combattants. Il n'y en aurait pas moins de vingt-quatre, avec leurs propres capacités physiques.

On commence une partie par l'apprentissage. Pour ce faire, on sélectionne l'un des sept dojos. A chacun, y est enseigné un style particulier. La vie d'étudiant samourai comprend des leçons (calquées sur des vraies) au katana de bois. Le certifié de samourai en poche, on peut partir défier les champions des autres dojos. On gravit ainsi l'échelle de la renommée. Sur votre route, certains événements ou des adversaires de rencontre vous prendront en partie. Plus vous êtes connu, plus on viendra vous mettre à l'épreuve.



Parvenu à un certain niveau, vous serez invité par le seigneur des environs à engager un duel à la cour.

## Duel à la cour

Sorti de l'école, on ne joue plus ! Le katana hors du fourreau, chaque coup se traduit par une blessure et une sacrée gerbe de sang. Les persos deviennent de plus en plus rouges à mesure que le sang s'écoule (glups !). Deux jauges sont affichées : une de vie et une de fatigue. Quand cette dernière est vide, le perso n'a plus la force de se battre et il faut attendre qu'elle se remplisse de nouveau. Les techniques de combat sont

assez nombreuses. Apparemment, les blessures accentuent la baisse de la jauge de vie. Le titre propose un Single Mode, un mode Survival et un autre VS. Pour les besoins du jeu, Genki a fait appel au savoir de Fujioka Hiroshi, célèbre au Japon pour sa maîtrise du katana. Il incarnait le personnage mythique de "Kamen Rider" à la télévision et a été la figure emblématique de la Saturn pour des pubs inoubliables !





# HALF-LIFE®

Le mythe enfin sur Dreamcast



En exclusivité  
**DREAMCAST**  
la mission Blue Shift

**SIERRA**™

[www.sierra.fr](http://www.sierra.fr)





# DAYTONA USA 2001

Daytona USA 2001 est dans les starters pour une sortie le 21 décembre aux Etats-Unis. Toshihiro Nagoshi, père des trois volets, nous raconte la petite histoire de ce qui pourrait être un des grands hits de la Dreamcast.

## DREAMCAST

● Amusement Vision/  
21 décembre



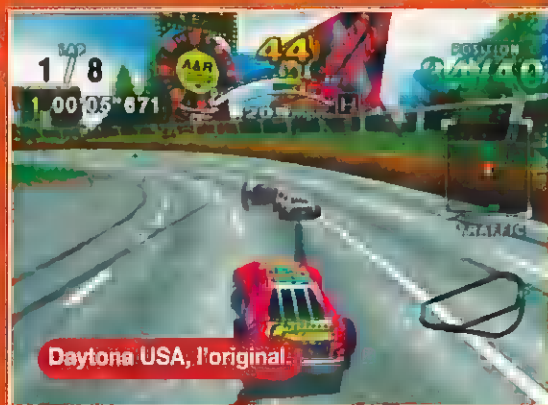
Converti à la demande expresse de Sega, plus particulièrement de sa branche américaine, Daytona USA 2001 est quasiment fin prêt pour débouler sur Dreamcast. Il est d'abord prévu aux USA, puis au Japon, en Europe. Cette version repose sur tout premier de la série. Nagoshi, le père même de Daytona USA, n'a pas jugé bon de convertir Daytona USA 2 car il trouve moins fun ses décors un peu trop loufoques. Néanmoins, le jeu est passé du Model 2 à la Dreamcast en l'espace de trois mois. Actuellement, Nagoshi travaille sur la partie Network

du jeu. Il a étudié une version à huit, mais par manque de temps, il a dû se rabattre sur quatre. Le Network est, selon lui, une option intéressante pour l'avenir, surtout en arcade. Virtua Racing ou Daytona USA étaient prévus pour tourner sur 16 bornes en link, mais très peu de salles pouvaient s'offrir un tel investissement. Le Network (fibre optique) permet de relancer le concept à une échelle nationale, voire internationale. Au programme des innovations prévues, on compte cinq circuits supplémentaires, une personnalisation complète de

son bolide, des modes de voitures supplémentaires à débloquent. Quarante clips pourront tourner en même temps sur le circuit, dont cinq dès le début du jeu.

## Réalisme ou arcade ?

L'aspect des voitures a été mis à jour, l'intérieur est entièrement modélisé. Les décors arborent des textures d'origine qui ont un peu vieilli. Mais Nagoshi voulait conserver la magie de Daytona USA et non en faire un énième GT. Sur ce point, il a réussi : la version DC possède le même équilibre entre réalisme et arcade. On sent qu'il aurait tout de même voulu faire quelque chose de plus actuel, mais les délais étaient trop courts. Malgré tout, il pense déjà au futur, avec une possible suite dans les toutes prochaines années, peut-être sous un nom différent.



Fallait-il convertir le premier ?





## UN SUCCÈS INATTENDU CHEZ SEGA

"Le Model 1 avait comme challenge de reproduire le physique humain: Virtua Fighter fut une merveille et un grand succès. Avec le Model 2, il fallait introduire les textures sur les polygones, une première. Alors, à l'AM2, je fus chargé de penser à un jeu exploitant le Model 3: Daytona USA. Personne n'y croyait car avec les cartes Model, Sega visait le réalisme. Virtua Fighter en est un exemple. Une course de voiture aussi fantaisiste que mon Daytona USA était voué à un échec certain. Par nécessité d'étoffer la gamme de jeux, il fut accepté, mais Sega ne prit pas la peine d'en produire beaucoup. A sa sortie, il connut néanmoins un succès foudroyant. Cela prit de court tout le monde chez Sega. Daytona USA est devenu un classique international et les salles ne veulent pas se séparer de leurs bornes, pourtant déjà vieilles. La maintenance est toujours assurée."



Les décors s'affichent sans problème.



Le jeu comporte 4 vues originales.



Une séquence de jeu désormais mythique.



Jeffrey trône toujours à sa place!

"Le triomphe de Daytona USA a pris tout le monde par surprise. Personne à Sega ne comprenait pourquoi le jeu marchait si bien!"

Toshihiro Nagoshi

Toshihiro Nagoshi a fait son choix en convertissant Daytona USA. Il préside l'un des ex-AM les plus prometteurs de Sega, avec des équipes aussi prestigieuses que celles de Virtua Fighter, Virtua Striker, Spike Out, etc.



Le départ se fait lancé.



Les traces de pneus restent au sol.





# SAMBA DE AMIGO 2000

Carlozas en herbe ou confirmés, réjouissez-vous ! Vous allez faire virevolter votre belle en agitant les maracas avec cette nouvelle mouture du soft de la Sega Team.

**S**onic Team annonce le nouvel opus de Samba de Amigo. La version 2000 est développée en même temps pour l'arcade (Naomi) et la console (Dreamcast). Sur Dreamcast, le jeu fut très bien perçu, mais son succès fut limité à cause d'une production restreinte de maracas. Le problème est désormais réglé. On ne connaît cependant pas encore les ajouts qui seront faits à cette version console. Pour ce qui est de l'arcade, on sait que le jeu repose sur certaines innovations incluses dans la version DC du premier volet. Le principe du jeu ne change donc pas mais de nouveaux modes sont ajoutés. Le Love Love Mode (Love2 Mode) permet de tester l'harmonie régnant au sein d'un couple. Les deux joueurs doivent synchroniser leurs mouvements de maracas. Comme récompense, ils empochent des Love Points.

On peut augmenter le score par les séquences "Pose" ou "Combo". En fin de partie, le jeu analyse l'état du couple. Le Hassle Mode ajoute de nouvelles commandes originales. En effet, selon la Sonic Team, on devra danser et chanter en plus d'agiter les maracas ! L'ambiance sera à la fête et dix nouvelles chansons d'inspiration latino seront là. Samba de Amigo 2000 devrait être un titre important pour Sega, qui peut espérer marquer des points en fin d'année.

La borne est la même que celle du premier volet.



Sonic Team veut confirmer sa place en arcade.



Le mode Hassle propose des phases de danse.



On découvre un nouveau perso féminin.



La pause se fait en harmonie !



On encaisse les Love Points !





# MARRE DE DEPRIMER SUR DES JEUX VIDEO NULS ?

**CLIQUEZ SUR le radar Alaxis:**  
**UNE SÉLECTION DE JEUX VIDEO**  
**PERSONNALISÉE SELON VOS GOÛTS.**

**www.****Alaxis.com**

**PLUS JAMAIS SEUL AVANT DE CHOISIR**

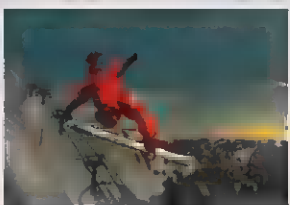
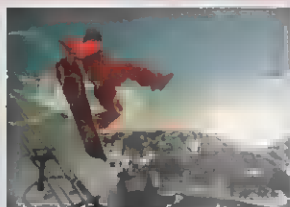


# COOL BOARDERS CO

Cool Boarders slide de la Dreamcast à la PS2. Ca tombe bien car il est prévu pour le début de la saison de ski. C'est dingue.

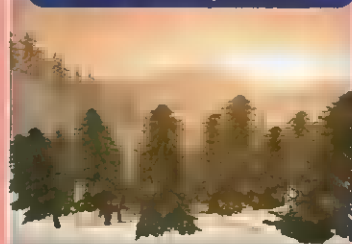
**PLAYSTATION2**

● UEP System/Déc.



**A**ucun tracé, liberté totale. Tels sont les maîtres mots de ce CBCA. En effet, on peut glisser librement à travers des paysages 3D d'un grand réalisme. Les seules limites sont le temps, votre jauge de vie et votre talent de surfeur bien sûr. Les niveaux sont très variés et souvent gigantesques. On se voit proposer sept types de montagne, des big-airs et des half-pipes pour un ensemble de quatorze niveaux. La météo change en temps réel :

**Une traversée périlleuse !**



ensoleillé, nuageux, brouillard, blizzard, etc. Le tout se vit, au dire de UEP System, comme dans la réalité. Il est possible de choisir à quel moment de la journée on va surfer : matin, journée, nuit. Le jeu intègre toutes les techniques de base mais il en posséderait des

originales, histoire de corser la glisse. Les commandes exploitent les boutons analogiques L et R. Plus on appuie fort et plus la technique sélectionnée se complique (Indy devient Indy Nosebon). La jauge de vie descend à mesure que le surfeur se prend des gamelles. Une petite carte indique la position du perso dans le stage. Le jeu compte deux surfeurs de base, un gars et une fille.

**Max de fun**

Evidemment, plusieurs modes sont disponibles. Le mode Extreme en est le principal. On est totalement libre de ses actions. La notation se fait en fonction des techniques utilisées et du temps. On commence ce mode normalement ou en chute libre depuis un hélico. Il est courant de faire de grands sauts du haut de chutes d'eau ou de gouffres. Bref, max de spectacle et max de fun garantis. Le mode Big Air vous lance dans des parcours plein de rampes pour un concours de figures, même chose pour le mode Half Pipe dans un style différent. Le mode SBC est un

mode Compétition qui vous oppose à sept autres concurrents dans une course spectaculaire. Le mode Board Park permet d'appliquer les techniques du snowboard avec le mobilier urbain. Avec le mode Trick Master vous apprendrez les bases, alors qu'en mode License vous progresserez dans la maîtrise de ce sport. Certains de ces modes peuvent être joués à deux et le temps peut être paramétré.

Avec EA déjà en course avec son propre hit, UEP System va entamer la saison le couteau entre les dents. On espère que la jouabilité finale sera à la hauteur d'un contenu prometteur. Ah oui, la musique est un gig du groupe Suicidal Tendencies.

**Les effets de lumière sont réussis.**



bande-son assurée  
par Suicidal Tendencies.

Le mot "slalomer" prend  
tout son sens.

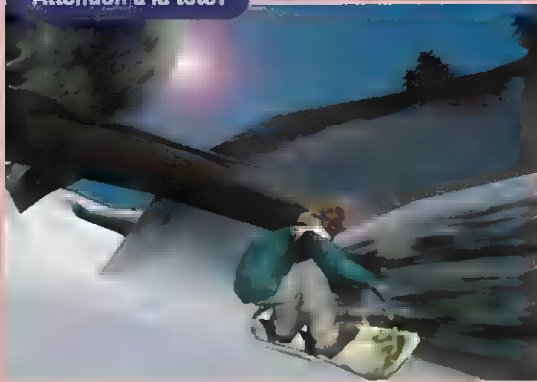




# DE ALIEN



Attention à la tête!



Le temps est capricieux et change souvent.



## FRIME TOTALE!



Le half-pipe est passé discipline olympique.



Les obstacles du mode Board Park sont autant de minijeux.



Le fond d'écran est en 2D.



Toutes les techniques de base sont là.

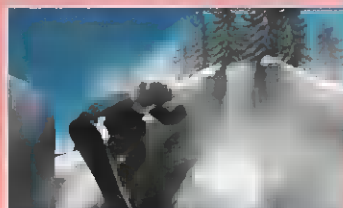


Le mode Big Air est un concours de style.

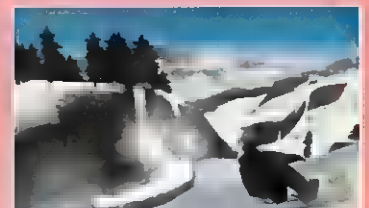


## MATIN, MIDI ET SOIR

On peut choisir à quelle heure on va se lancer en piste.



Et hop, une cascade gelée!



Des parcours très techniques.

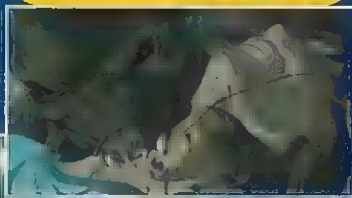


# BLOOD THE LAST VAMPIRE

PLAYSTATION2

● SCEI/21 déc.

La violence de Blood the Last le destine à un public averti.

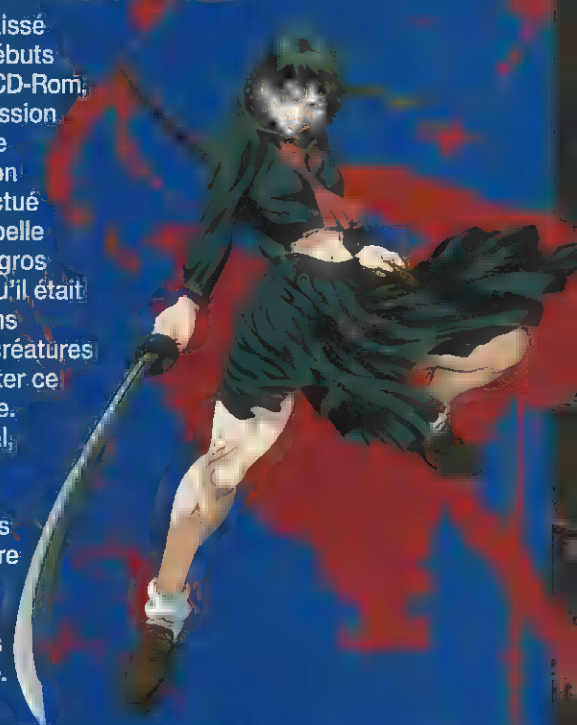


Le jeu est une succession de scènes cinématiques.

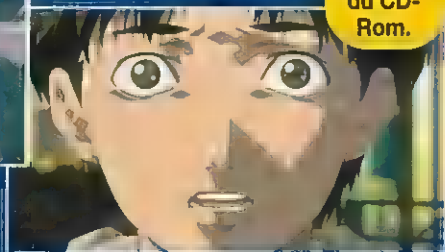
Un DVD-Rom interactif, comme aux débuts du CD-Rom.

Déjà initié par Scandal, le genre du film interactif veut mettre en valeur les bienfaits du DVD de la PS2.

Ce genre, délaissé depuis les débuts hésitants du CD-Rom, consiste en une succession de cinématiques qui se déclenchent en fonction du choix d'action effectué par le joueur. SCEI appelle cela "YaruDVD", en gros DVD interactif. Alors qu'il était question de thriller dans Scandal, ce sont des créatures de la nuit qui vont hanter ce Blood the Last Vampire. Blood, comme Scandal, propose des dessins animés d'une grande qualité. La violence des scènes destine ce genre de produit au public adulte. On ne sait toujours pas si plusieurs fins sont au programme.



Voici ce qui arrive quand on mange trop de sucreries...



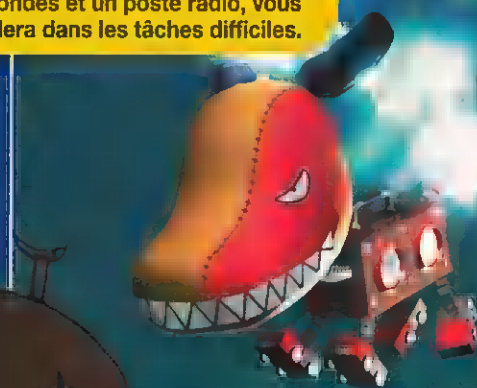
# GUITAR MAN

Présenté au Tokyo Game Show, ce nouveau jeu musical sur PS2 doit permettre à Koei de prendre pied (trop tard ?) sur un marché arrivé à maturité.

PLAYSTATION2

● Koei/Fin oo

Ce chien, croisement entre un four à micro-ondes et un poste radio, vous secondera dans les tâches difficiles.



Le design a été assuré par un artiste local très connu. Quant au système de jeu proprement dit, on pédale encore dans un épais brouillard. On sait que Guitar Man sera une sorte de jeu d'action avec des scènes de combat et des boss de fin. Les attaques sont lancées quand on réussit un passage musical. On sera aussi parfois secondé par d'autres personnages, dont un chien. Il se pourrait que Koei développe une interface propriétaire. Le jeu contient pas loin de 326 compositions.



Chaque passage musical réussi vous permet de lancer une attaque.

Ce n'est pas une Telecaster, mais ça sonne plutôt bien!



# Liste des magasins

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH"  
TOUS VOS JEUX VIDEO

## LES OCCASIONS DU MOIS

PAIX VPD

Référence	Titre	Prix
20258	BREATH OF FIRE 3	119F
20270	COLIN MAC RAE RALLY	99F
19126	COLONY WARS	69F
22098	COLONY WARS VENGEANCE	139F
20224	DEATHTRAP DUNGEON	99F
24297	FEAR EFFECT	229F
18771	FINAL FANTASY 7	99F
25366	FINAL FANTASY II	99F
20283	FIFA COUPE DU MONDE 98	99F
21294	FIFA III	109F
25615	FIFA 2000	249F
13949	FORMULA ONE	59F
18862	FORMULA ONE 97	69F
21157	FORMULA ONE 98	69F
20290	GRAN TURISMO	99F
25384	GRAN TURISMO 2	99F
16801	ISS PRO	99F
25190	MONDE DES BLEUS (LE)	149F
23620	METAL GEAR SOLID	109F
20445	RESIDENT EVIL 2	119F
26118	RESIDENT EVIL 3	269F
26684	RESIDENT EVIL SURVIVOR	249F
7001	TOMB RAIDER	79F
19294	TOMB RAIDER 2	99F
21511	TOMB RAIDER 3	99F
25739	TOMB RAIDER 4	199F
DREAMCAST		
25506	AERO WINGS	199F
25564	BLUE STINGER	129F
24779	BUGGY HEAT	199F
24976	CODE VERONICA	299F
25880	CRAZY TAXI	249F
25869	DEADLY SKIES	229F
24777	DYNAMITE COP	169F
26122	ECCO THE DOLPHIN	269F
24615	EXPENDABLE	169F
24292	FIGHTING FORCE 2	169F
24773	FI WORLD GRAND PRIX	169F
24757	HOUSE OF DEAD 2	249F
25413	HYDRO THUNDER	199F
25816	MARVEL VS CAPCOM	249F
24380	MONACO GRAND PRIX 2	129F
24783	NBA 2K	269F
25421	NBA SHOWTIME	229F
24691	NFL QUATERBACK 2000	199F
26088	NOMAD SOUL	269F
24791	POWER STONE	99F
26083	RAYMAN II	269F
24623	READY 2 RUMBLE	169F
25052	RESIDENT EVIL III	219F
26149	RE-VOLT	249F
24651	SEGA RALLY 2	149F
24771	SNOW SURFER	169F
24657	SONIC ADVENTURE	169F
24775	SOUL CALIBUR	249F
25920	SOUL REAVER	199F
26146	TOMB RAIDER 4	229F
24655	TOY COMMANDER	199F
24653	VIRTUA FIGHTER 3	129F
25822	VIRTUA STRIKER 2	199F
24781	WORLDWIDE SOCCER 2000	149F
25878	ZOMBIE REVENGE	249F

## LES NOUVEAUTES DU MOIS

MSR  
Dreamcast  
NBA  
ref: 25574

Ready 2 Rumble 2  
Dreamcast  
ref: 27426

Taxi 2  
Dreamcast  
ref: 27631

POD II  
Dreamcast  
ref: 27508

Ferrari 355  
Dreamcast  
ref: 27417

Legend of Zelda  
NINTENDO 64  
ref: 26574

Alien Resurrection  
PlayStation  
ref: 23845

FIFA 2001  
PlayStation  
ref: 27654

Spyro 3  
PlayStation  
ref: 27700

Digimon World  
PlayStation  
ref: 27810

James Bond  
La Morte de suite Plus  
PlayStation  
ref: 28224

Driver 2  
PlayStation  
ref: 28035

## LES ACCESSOIRES SCORE-GAMES

MANETTE SCORPAD POUR PLAYSTATION  
Avec Modes Turbo & Ralent  
49F  
existe en plusieurs couleurs

MANETTE SCORSHOCK POUR PLAYSTATION  
Avec Mode Analogique Vibrant  
129F  
existe en vert, noir, bleu, rouge

ADAPTATEUR MULTIJOUERS POUR PLAYSTATION  
Pour jouer jusqu'à 4 joueurs  
149F  
(Gris) ref: 27497 (Bleu) ref: 27499 (Noir) ref: 27495

RALLONGE MANETTE POUR PLAYSTATION  
Capacité de 15 blocs chacune  
Boîtes de rangement rigides et clipables  
99F  
ref: 26818

CARTE MEMOIRE BASIC POUR DREAMCAST  
Capacité de sauvegarde de 128Ko  
99F  
ref: 25621

MANETTE ASTROPAD POUR DREAMCAST  
ref: 25625  
ref: 25619  
ref: 25624  
ref: 25626  
99F

LUMIERE SCORLIGHT POUR GAME BOY POCKET & COLOR  
Fonctionne sans piles  
Pour Game Boy Pocket & Game Boy Color  
49F  
existe en vert, violet, bleu, jaune et transparent

CONSOLE PS ONE  
Nouvelle version compatible "On Line"  
790F  
écran et mobile vendus séparément  
ref: 27930

CONSOLE PS2  
24 Novembre  
Nouvelle console PlayStation 2 128bits  
2990F  
ref: 26956

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR A 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS  
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers)

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement.

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Code Postal : \_\_\_\_\_ Téléphone : \_\_\_\_\_

Code Client : \_\_\_\_\_ E-Mail : \_\_\_\_\_

Bons le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature

Score-Games YPC  
6-12 rue Avalée  
92245 MALAKOFF Cedex

Mode de Règlement

☐ Je règle en espèces  
☐ Je règle par chèque  
☐ Je règle par mandat  
☐ Je règle par Carte Bancaire n°: \_\_\_\_\_

Expire le : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
Signature : \_\_\_\_\_

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H [1 à 6 jeux/films 49F] Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H [1 à 2 jeux/films 29F] Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO [1 à 6 jeux/films 95F] Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

## GARANTIE 1 AN

Dans la limite des stocks disponibles

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :  
**01 46 735 735**

COMMANDEZ PAR MINITEL (2.11/Mnt) :  
**36-15 SCOREGAMES**

COMMANDEZ PAR INTERNET :  
[www.scoregames.com](http://www.scoregames.com)

SKYROCK  
PREMIER SUR LE RAP  
[www.skyrock.com](http://www.skyrock.com)

PAIX 1 305 215 - VISITEZ NOS CONTRAINTES - PAIX SANS RESERVE A SANCHE TYPAGRAPHIQUE

- PARIS/ST LAZARE  
6 rue d'Amsterdam  
75009 PARIS  
Tel : 01 53 370 320
- PARIS/JUSSIEU  
46 rue des Fossés Saint Bernard  
75005 PARIS  
Tel : 01 43 29 59 59
- PARIS/ST MICHEL  
56 boulevard Michel  
75005 PARIS  
Tel : 01 43 25 55
- PARIS/VICTOR HUGO  
137 avenue Victor Hugo  
75116 Paris  
Tel : 01 44 03 00 55
- PARIS/VAUGIRARD (15)  
365 rue de Vaugirard  
75015 Paris  
Tel : 01 53 688 688
- CHELLES (77)  
Centre Commercial Chelles 2  
Nationale 34 - 77008 Chelles  
Tel : 04 26 06 10
- ORGEVAL (78)  
C. Cical Art de Vivre Niv. 1  
Tel : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)  
16 rue de la Farfisse  
78000 Versailles  
Tel : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78)  
37 avenue de l'Europe  
78140 VELIZY VILLACOUBLAY  
Tel : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)  
C. Commercial VILLAGE A6  
91813 VILLAGE  
Tel : 01 60 28 28
- ANTONY (92)  
25 av. de la Division Leclerc N20  
92160 Antony  
Tel : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)  
60 av. du Général Leclerc N.10  
92100 BOULOGNE  
Tel : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)  
C. Cical Les Quatre Temps  
Rue des Arcades Est - Niv. 2  
Tel : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)  
C. Cical Parnasse - Niv. 1  
93406 Aulnay sous Bois  
Tel : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)  
63 avenue Jean Lolive N. 3  
93500 PANTIN  
Tel : 01 48 44 1 321
- ST DENIS (93)  
C. Cical St Denis Bastille  
0 passage des Arbalétriers  
93200 ST DENIS  
Tel : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)  
C. Cical DRANCY AVENIR  
220, rue de Stalingrad - N.186  
93700 DRANCY  
Tel : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIERES (94)  
C. Cical PINGEVENT N. 4  
94490 ORMESSON N.  
Tel : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)  
5 rue du Général Leclerc  
94000 Creteil  
(Entre rue pédonne, Creteil Village)  
Tel : 01 49 81 52 92
- KREMLIN BICETRE (94)  
30 bis av. de Fontainebleau N°7  
94270 Kremlin Bictre (Porte d'Italie)  
Tel : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)  
C. Cical Val de Fontenay  
94120 Fontenay sous Bois  
Tel : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)  
C. Cical Cergy 3 Fontaines  
95000 Cergy  
Tel : 01 34 24 98 98
- SANNOLIS (95)  
C. Cical Carrefour  
95110 SANNOLIS  
Tel : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)  
C. Cical Grand Littoral  
13404 MARSEILLE  
Tel : 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)  
C. Cical St-Clair  
14200 HEROUVILLE St-Clair  
Tel : 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)  
14 rue Impériale  
31000 Toulouse  
Tel : 01 216 216
- RENNES (35)  
20, rue du Maréchal Joffre  
35000 Rennes  
Tel : 02 99 25 25
- REIMS (51)  
44, rue de Talleyrand  
51100 REIMS  
Tel : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)  
52 Rue Esquermoise  
59000 LILLE  
Tel : 03 20 519 559
- FLERS (59)  
C. Cical Carrefour Douai-Flers  
59143  
59128 FLERS en Escrebieux  
Tel : 02 27 98 05 05
- COMPIEGNE (60)  
37, 39 cours Guymer  
60200 COMPIEGNE  
Tel : 03 44 20 52 52
- LYON (69)  
5, rue Victor Hugo  
69002 LYON  
Tel : 04 72 409 405
- LE MANS (72)  
44, 48 av. du Général De Gaulle  
72000 LE MANS  
Tel : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)  
C. Cical GEANT CASINO  
7.A. du Chirac  
73200 ALBERTVILLE  
Tel : 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)  
C. Cical AUCHAN GRAND CAP  
Mont Gaillard  
76620 LE HAVRE  
Tel : 02 32 85 08 08
- AMIENS (80)  
19 rue des Jacobins  
80000 Amiens  
Tel : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)  
1, rue Jomarc  
80000 Amiens  
Tel : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)  
12 rue Gaston Hulot  
86000 Poitiers  
Tel : 05 49 50 58 58
- NANCY (54)  
1, rue de la Liberté  
54000 NANCY



# DEAD OR ALIVE 2

Cette version internationale du Dead or Alive 2 japonais sur PS2, DoA2H, n'est pas une simple conversion. Tecmo est bien décidé à vous faire oublier Namco. La sortie en France est annoncée pour le 21 décembre.

**E**on, le jeu reste identique à la version originale. Tecmo n'a pas perdu un Puyo Puyo sauce DoA2. Quoique les seins des héroïnes... Itagaki (le père de la série DOA entre autres) a voulu livrer au monde entier une version épurée de tous les problèmes et limitations constatés dans celle sortie au Japon sur PS2. Les textures se chargent en mémoire plus rapidement et elles ne disparaissent plus en début de niveau. Le jeu conserve sa fluidité en 60 images par seconde. Les personnages peuvent endosser six tenues

différentes. De nouveaux stages sont disponibles. DoA2H est traduit en cinq langues. La version française est peut-être excessive, comme Revoir pour Replay. Mais on ne va pas chipoter. Le boss de fin a été revu pour être un peu plus dans nos goûts. Il fait plus démoniaque. Enfin, le programme a été optimisé. L'anti-aliasing est émulé à coups de filtres. Itagaki était contrarié de n'avoir pu le faire pour la version japonaise, faute d'un délai suffisant.

## Vers de nouveaux horizons

Après avoir joué à cette version, on ne peut qu'être d'accord avec Itagaki. Le jeu est non seulement magnifique

mais les finitions sont de haut niveau. La mention Hardcore ne sera apparente que dans le titre américain, mais elle qualifie bien cette conversion ultra complète. Tecmo nous livre un tour de force incroyable qui relègue Tekken Tag aux oubliettes. Avec une réalisation et un concept qui datent, Tekken Tag n'arrive pas à la cheville de DoA2H. Vous êtes prévenus. Quant à Itagaki, il travaille sur Ninja Giden, la suite de Ninja Warrior. Il a déjà réfléchi sur Dead or Alive 3. Ça ne sortira pas sur PS2, car la console n'est pas assez costaud pour le maître. Il lui faut de nouveaux horizons et plus de puissance. La Naomi 2 semble être sa prochaine étape.



1, 2, 3, soleil!



La version DC a de meilleures textures.



PLAYSTATION 2

Tecmo/Fin oo



Tag quoi?...Tournement?



# HARDCORE



Coup arrière fort joli!



Dead or Alive est un jeu technique.



Ça dépote un max, les enfants!



Des marches empruntées à VF3!



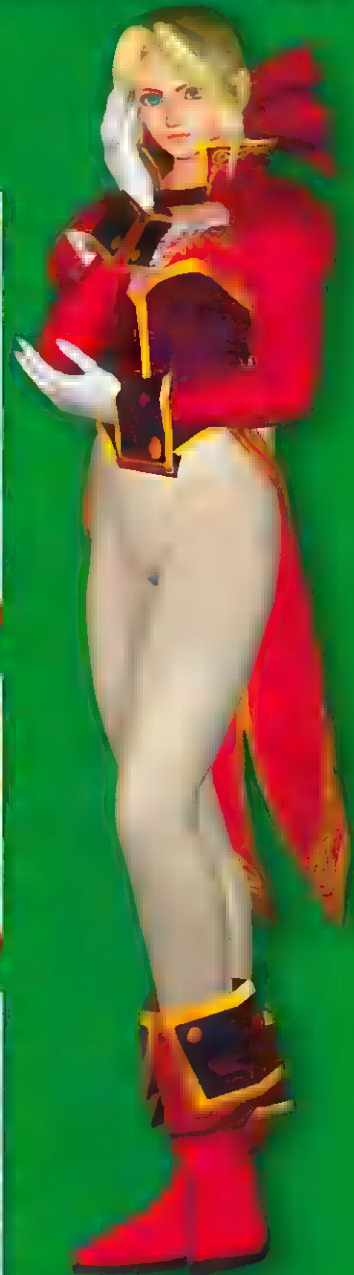
DoA, ce sont aussi de belles formes...



Un vrai jeu de combat 3D.



Les effets sont multiples et fort agréables!





# SHUTOKO BATTLE 0

Après deux volets sur Dreamcast, Shutoko Battle 0 s'aventure sur la PS2. Avec un certain GT2000 prévu pour janvier, Genki a donc fort à faire.

**PLAYSTATION 2**

● **Genki/Hiver**



Les décors ne sont pas encore au top.



Techniquement, le jeu se tient.



Les disques de freins rougissent sous l'effort.

**S**ans réelle surprise, Shutoko Battle 0 reprend le concept de la série inaugurée sur Dreamcast. C'est-à-dire, on sillonne les "autoroutes" nippones dans une localité donnée pour engager des duels sans merci, le tout, bien sûr, en pleine circulation. Je tiens à préciser que ces courses improvisées (et totalement illégales) se déroulent de nuit (de jour, il est impossible de dépasser les 40 km/h, le périph' parisien aux heures de pointes, c'est le Synchrotron comparé à la circulation de Tokyo et ses environs). Les duels se succèdent donc : on customise son bolide pour l'améliorer sans cesse, se voir un jour

couronner dieu du bitume. La distance vous séparant de votre concurrent détermine le nombre de "points de vie" (ou Spirit Points) restants. Plus vous êtes distancé, et moins il vous en restera. Quatre modes seront disponibles. Le Quest Mode (ou Story Mode) vous

fait sillonner les 180 km de routes du jeu, affronter pas moins de 300 adversaires potentiels ! Le Quick Mode (ou Survival Mode) vous fait jouer jusqu'à épuisement de vos Spirit Points. Dans le Time Attack Mode, on doit établir le meilleur temps sur un tracé donné. Le Free Run Mode vous donne pleine liberté d'explorer Tokyo nocturne. Le rétroviseur prend une importance particulière, car vous serez souvent en lice contre des voitures plus rapides que la vôtre. En utilisant la circulation, on peut bloquer son adversaire à la manière de Ridge Racer. Le niveau de personnalisation des bolides (apparence, pièces détachées) reste toujours aussi élevé. Mieux, le "Love Power System" répond aux critiques des joueurs des versions DC. On peut désormais conserver sa voiture préférée tout le long du jeu. Avant, on devait à un moment



La qualité des textures égale celle de GT2000.

changer de modèle pour faire face à des concurrents de plus en plus coriaces. À noter que le jeu est compatible avec le volant USB Force Feedback Wheel de Microsoft. Les sensations sont alors largement meilleures qu'avec le Dual Shock II de base de la PS2.



Les phares sont une vraie réussite.

L'absence d'anti-aliasing se fait sentir.





Apprends  
à jouer à Magic,  
c'est hyper simple !



Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner qui va révéler ton sens de la stratégie, lance une version hyper complète.

**Tu aimes** l'univers du fantastique,  
**tu aimes** le multimédia et la compétition,  
**tu aimes** apprendre rapidement,  
alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom de démonstration**, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explication progressive de leur pratique et 1 livret de règles, ...  
Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversaire.



Que feras-tu après ?

Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.000 joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards of the Coast" et qui sillonnent le monde pour imposer leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes...

**Es-tu prêt ?**

Pour tout savoir : [www.wizards.com/france](http://www.wizards.com/france)  
Service Consommateurs : [custserv-fr@wizards.com](mailto:custserv-fr@wizards.com)  
01 43 96 35 65

**MAGIC**  
L'Assemblée®



Magic: L'Assemblée et WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.



# GUILTY GEAR X

Au départ sur PS, Guilty Gear a vu sa popularité exploser après son introduction en arcade pour Naomi. Phénomène dans les salles, il arrive sur Dreamcast.

**DREAMCAST**

● Sammy/décembre

**V**oici une bonne surprise, surtout pour Sammy qui a décidé de publier ce titre développé par Arc System Works. Déjà connu des fans du genre sur PS (alors publié par Atlus), il n'a vraiment percé qu'avec la version X sur Naomi. Sa popularité est telle que le jeu dépasse les productions Capcom et SNK du moment. Lors du dernier TGS, il y eut une véritable marée humaine au stand Sammy pour voir les démos du jeu sur Dreamcast. À noter aussi une version Wonderswan appelée "Guilty Gear Petit". Outre une réalisation impeccable avec des effets spéciaux 3D, GGX se caractérise par un design réussi et une jouabilité excellente. On compte les classiques modes Normal (mode Arcade), Survival et VS. Le mode Training permet de se familiariser au maniement du jeu selon deux systèmes: Free (adversaire immobile) et VSCPU (adversaire actif). À chaque fois, une foule de paramètres peuvent être modifiés pour travailler un aspect ou une condition particulière du combat. D'autres éléments seront inclus dans la version finale.

## Un jeu d'attaquant...

Niveau combat, GGX possède de nombreuses techniques dont voici les principales. La jauge de Tension, en bas de l'écran, donne accès à toute une variété d'actions spéciales. Mais voilà, pour qu'elle se remplisse, il faut être offensif



Faust lâche des miniatures de lui-même.

(aller de l'avant, attaquer, etc.). Si l'on reste en défense (garde, retraite, etc.), le niveau baisse. Le comportement courageux est donc récompensé. Usant une partie de la jauge de Tension, on peut effectuer des coups spéciaux et ultimes, histoire de redresser une situation défavorable ou donner le coup de grâce. La Gatheling Combination est une technique qui permet de réaliser un Combo par simples pressions d'une succession de boutons. Ainsi, même les débutants peuvent s'en tirer à moindres frais. Le Roman Cancel sert à annuler une action en cours (attaque spéciale, ultime ou Gatheling Combination), mais consomme 50% de la jauge. Enfin, la Fortress Defence use un peu de la jauge de Tension, mais permet de se protéger de manière efficace et sans prendre de risque.

## ... accessible

En fait, pour être complet sur ce jeu, il faudrait des pages tant il recèle de techniques. Mais il offre une base accessible à un large public, ce qui est rare de nos jours dans ce genre. Bref, un hit assuré pour Dreamcast.

## DÉFENSE FORTERESSE

La Fortress Defence vous met à l'abri à peu de frais, tant que la Tension Gauge n'est pas à zéro... Elle peut aussi être déclenchée dans les airs.





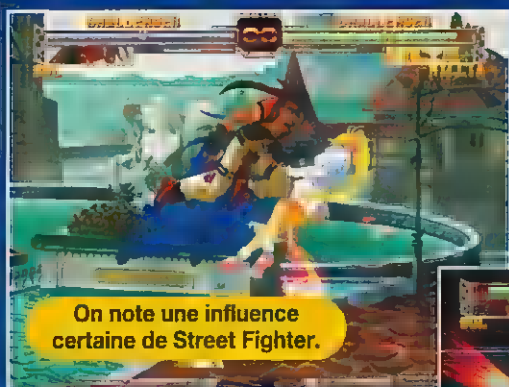
AXL est doté d'attaques à distance.



Testament fauche à l'arrivée de l'automne.



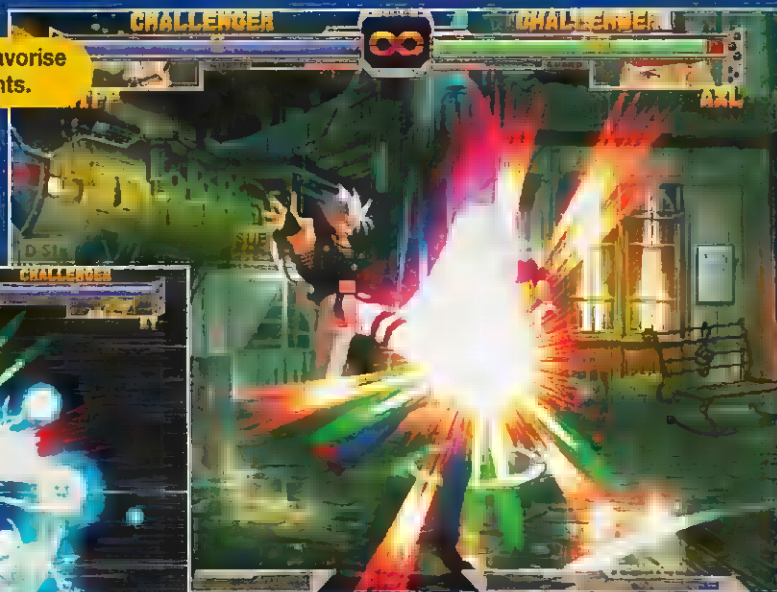
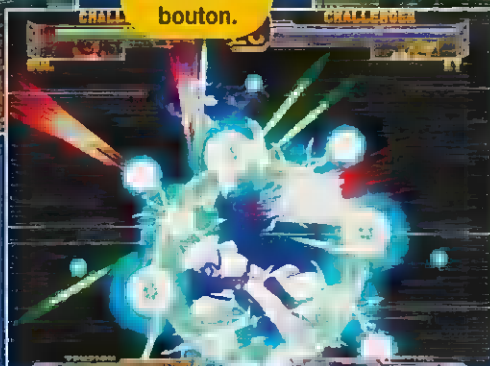
Les furies magiques sont impressionnantes.



On note une influence certaine de Street Fighter.

Guilty Gear X favorise les attaquants.

Tout se réalise très facilement, à l'aide d'un bouton.



Les stages sont d'une finesse jamais vue.

Chipp est aussi rapide que Sangoku!



AXL est le Billy Cain de feu Fatal Fury.

Sol et KY sont les deux grandes figures du jeu.



Guilty Gear X n'a rien à envier à SNK.





# addon

Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD • NEUF ET D'OCCASION  
**IMBATTABLE !**

Disponible  
le 24 novembre  
La console + 1 film DVD  
+ 1 Tee-shirt  
conditions de paiement exceptionnelles

**2990<sup>F</sup>**

CENTRE DE DECOUVERTE

addon  
Vos nouveaux loisirs!

PS2

## La sélection Addon



ZELDA



HALF-LIFE



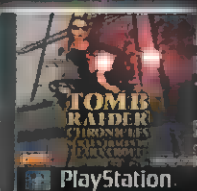
CHICKEN  
RUN



DRIVER  
2



TONY  
HAWK'S 2



TOMB  
RAIDER V



### AIX-EN-PROVENCE

18, rue Paul-Bert  
13100 Aix-en-Provence  
Tél. : 04 42 96 19 19

### BALARUC

Centre Commercial  
Carrefour  
34540  
Balaruc-le-Vieux  
Tél. : 04 67 43 64 16

### BORDEAUX

203-205 rue Ste-  
Catherine  
33000 Bordeaux  
Tél. : 05 56 92 85 11

### CHAMBERY

4, rue Saint-Antoine  
73000 Chambéry  
Tél. : 04 79 60 40 73

### GRENOBLE

1, rue Saint-Jacques  
38000 Grenoble  
Tél. : 04 76 71 23

### LIBOURNE

76, rue Gambette  
33500 Libourne  
Tél. : 05 57 25 98 85

### LYON

31, rue de Grenette  
69002 Lyon  
Tél. : 01 77 41 76

### MONTPELLIER

Le Triangle  
34000 Montpellier  
Tél. : 01 67 92 97 59

### OSNY-PONTOISE

Ctre Cial Auchan  
95522 Osny  
Tél. : 01 30 38 48 18

### ROUEN

Grand-Pont  
76000 Rouen  
Tél. : 02 35 88 68 68

### TOULOUSE

11, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 12 33

### TOULOUSE

Ctre Cial Auchan  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 61 54 00

### TOULOUSE

32, rue des Lois  
31000 Toulouse  
Tél. : 05 61 12 12 99

### ROUEN-TOURVILLE

Centre Commercial  
Carrefour  
76410  
Tourville-la-Rivière  
Tél. : 02 35 81 16 16

POUR ETRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMEDIA (JEU VIDEO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48



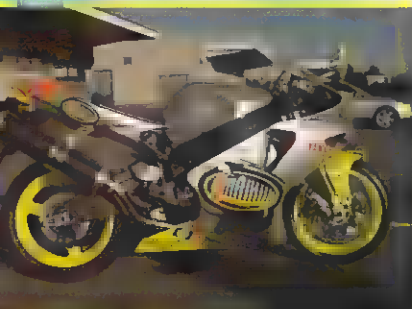
# NEWS

*Comme chaque année depuis 5 ans maintenant, le mois de novembre nous offre un épisode flambant neuf de Tomb Raider. Cette année 2000 n'échappe donc pas à la règle. Novembre, c'est aussi l'occasion de découvrir Dino Crisis 2 sur Playstation, Quake III sur Dreamcast, mais aussi Jet Set Radio, Aladdin, El Dorado, Shenmue, Chicken Run et bien d'autres jeux encore.*



## ÉVÉNEMENTS

■ **CONCOURS.** Pour la sortie de Moto Racer World Tour, Sony organise encore une fois deux grands concours, avec des lots sympathiques. Si la moto d'Olivier Jacque vous fait craquer, tentez votre chance dans le premier concours. Une réplique de sa Yamaha YZR R7 (un exemplaire unique à plus de 200 000 francs) est en jeu. Pour la gagner, achetez d'abord le soft. Le principe ressemble ensuite à celui du concours de Gran Turismo ou du Monde des Bleus, avec envoi des scores sur carte-mémoire, avant le 15 novembre. Les huit meilleurs participeront à la finale organisée le 23 décembre, lors du Guidon d'or. Le deuxième concours est sans obligation d'achat, avec questions et tirage au sort. Le premier prix est aussi une moto: une Yamaha XJR 1300, toujours aux couleurs de notre champion. Les deux gagnants auront aussi la chance d'assister au Grand Prix Moto de Suzuka au Japon.



■ **CLASSÉ X.** Konami annonce une flopée de titres déjà en développement pour la XBOX: Metal Gear X (l'adaptation du premier épisode de la PS), Silent Hill X, et aussi l'inattendu Crash Bandicoot X.

■ **PING PONG.** Psikyo, qui nous prépare en ce moment Gunbird 2 sur DC, travaille aussi sur un autre projet très original. Il s'agit d'une simulation de tennis de table sur PS2, un genre peu répandu sur console. Pour mémoire, la dernière dont on se souvienne est Ping Pong de Konami, qui date de l'époque de l'Amstrad CPC 6128. C'est vous dire!

## TOMB RAIDER CHRONICLES

## Les adieux de Lara I.I

**Lara sera de retour une dernière fois dans Tomb Raider. Ce cinquième épisode finira la saga en beauté, dans sa forme actuelle.**

**Q**ue les amoureux de la belle Lara se rassurent! Eidos nous l'a assuré, ce cinquième volet est effectivement ■ dernier de Tomb Raider, mais cela ne signifie aucunement la fin de Lara Croft. Notre aventurière de choc réapparaîtra sûrement dans d'autres jeux, sur les consoles de prochaine génération.

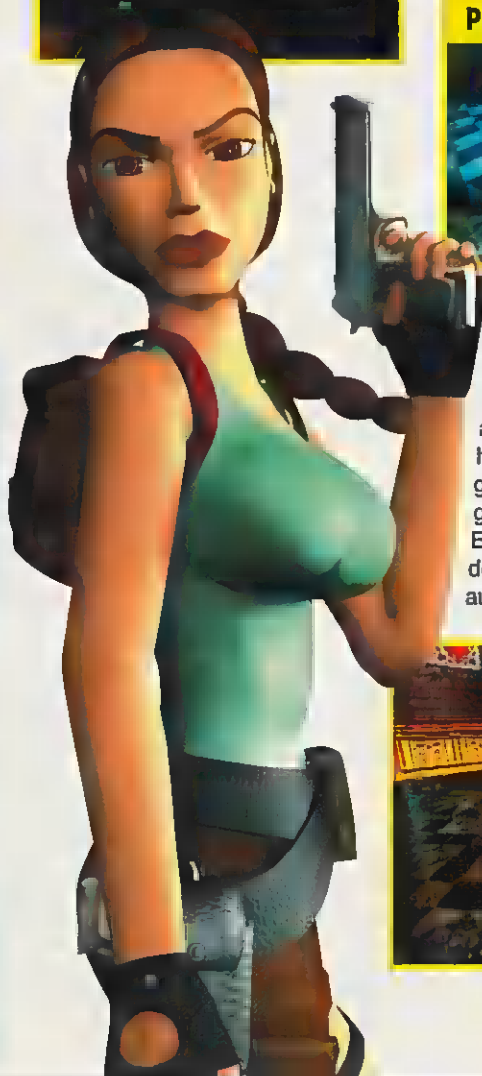
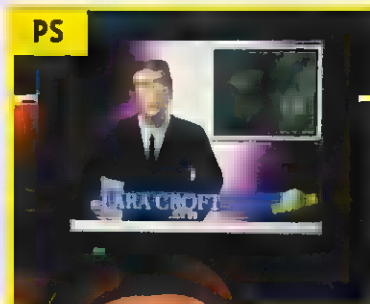
## En l'honneur de Lara

Tant pis pour le suspense, on vous dévoile la fin du quatrième épisode. La dernière scène du jeu laissait

entendre que Lara Croft n'avait pu échapper à la mort, piégée dans la pyramide du dernier niveau. Le cinquième épisode commence donc aux funérailles de la dame. Les proches de Lara se remémorent ses exploits, à la vision de chaque "artefact" qui décore sa grande maison. Il n'y ■ pas de scénario à proprement parler, mais un simple fil conducteur: les souvenirs qui hantent les invités à ces tristes obsèques. On retrouve notre héroïne de charme à plusieurs stades de sa vie, de l'adolescence à ses derniers instants.

## Petits inédits

Comme nous l'attendions, les nouveautés sont infimes. Lara a encore gagné quelques mouvements supplémentaires. Elle peut à présent soulever des trappes au sol. Elle peut aussi exécuter un numéro de



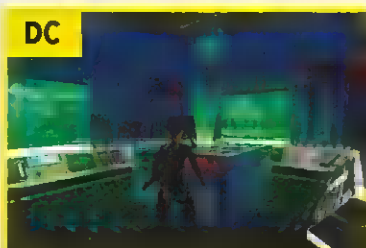
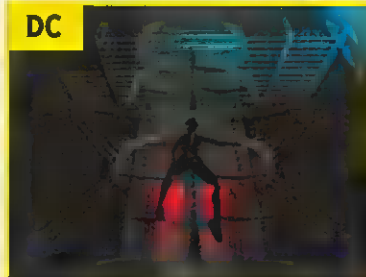
funambule, en marchant sur une corde raide. Dans ■ même registre, elle est aussi capable de se balancer sur des barres asymétriques fixées à plusieurs hauteurs, comme une véritable gymnaste. D'autre part, Lara a gagné un peu d'intelligence. Entendez par là qu'elle peut désormais fouiller automatiquement les moindres



recoins d'une étagère, toute seule comme une grande. Plus besoin de se poster à un endroit précis pour chercher des indices ou des objets. Enfin, elle n'est plus obligée de tuer ses adversaires. Elle peut aussi les attraper et leur glisser un mouchoir imbibé de chloroforme sous le nez, pour leur faire perdre connaissance.

## Clins d'œil

Les concepteurs de Lara ont glissé quelques clins d'œil amusants. Par exemple, un des nouveaux costumes de Lara s'inspire de Matrix. Avec ses lunettes de soleil, son petit micro, ses cheveux crépés et son ensemble en cuir noir moulant, elle fait



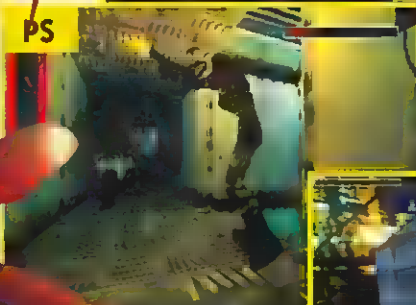




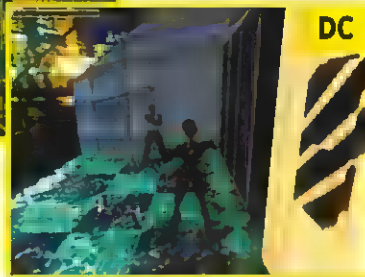
PS



PS



DC



PS



méchamment penser à Trinity. De plus, un des niveaux reprend, à peu de choses près, une des premières scènes de "Total Recall", celle où Arnold Schwarzenegger passe derrière l'énorme baie vitrée d'un détecteur d'armes. On découvre ainsi le squelette de Lara de haut en bas, mais surprise, sur la version jouée, les guns qu'elle transporte ne déclenchent pas l'alarme.

### Tomb Raider Cinquecento

Tomb Raider V ne révolutionnera donc pas la série. C'est toujours un jeu d'action en 3D à la troisième personne, qui ressemble comme

deux gouttes d'eau aux précédents volets. Attendez-vous néanmoins à une suite très soignée, au graphisme plus pétant et plus coloré. On retrouve malheureusement certains bogues, mais l'affichage des décors en 3D est beaucoup mieux maîtrisé. En fin de compte, même avec le ras-le-bol général qu'inspire Lara, Tomb Raider Chronicles s'imposera sûrement comme l'épisode le plus fignolé de toute la saga.

DC



## PETITS MALINS

■ **LA DREAMCAST + UN LECTEUR DVD.** Nous saluons l'initiative lumineuse de nos amis de Power Games. Notre boutique préférée d'import va proposer un bundle, qui comprendra une Dreamcast, le jeu ChuChu Rocket! et un lecteur DVD multizone. On n'en connaît pour l'instant pas le fabricant, mais nos loustics nous ont assuré que ce sera une grande marque (peut-être Sony?). Disponible dès le 1<sup>er</sup> novembre, l'ensemble sera vendu au prix marquant de 2990 francs... soit le même prix qu'une PS2! Alors, n'attendez plus pour leur rendre une petite visite au 31, rue de Reuilly, Paris 12<sup>e</sup>.

■ **RÉPLIQUES.** 3P, un nouveau fabricant d'accessoires de jeux vidéo a plein d'idées en tête. Il commercialise actuellement plusieurs répliques d'armes à feu qui nous sont aujourd'hui familières depuis qu'on les a manipulées dans quelques jeux célèbres. Il y a celles de Lara Croft (le M16, les Uzis), celles de James Bond (le P99 et le Walther PPK), et même de Solid Snake (le Famas). Ce sont des imitations de taille réelle, qui tirent à l'air comprimé des billes en plastique. D'autre part, 3P travaille aussi sur un gun pour Playstation, destiné aux jeux de tir, et qui reprend le design des fameux Desert Eagle. Ce pistolet automatique est facilement reconnaissable à sa taille imposante. Il apparaît aussi dans plusieurs jeux, dont Tomb Raider.



Ci-dessus, le fusil automatique Colt M16; ci-contre, le pistolet Magnum Desert Eagle.



## NIPPONS

■ **JOYPOLIS.** A Tokyo, le centre Joypolis de Shinjuku, le seul à proposer la version Super "Deluxe" de Sega Rally 2, a fermé dans la plus grande discrétion, sans bruit mais avec beaucoup de tristesse.

■ **VIVE LA SATURN.** Au Japon, Sega propose une offre imbattable. Pour 32 800 yens (environ 1 900 FF), Sega vend une Dreamcast, un VM, un Purupuru Pack, deux Light-guns et trois jeux super (House of the Dead 2, Space Channel 5 et Jet Set Radio). Mais seuls les possesseurs de Saturn pourront en profiter. Pour figurer parmi les 5 000 chanceux qui bénéficieront de l'offre, il faut fournir le numéro de série de sa vieille Saturn.

■ **SEGA PASSE-PARTOUT.** Au Japon, Sega se lance dans une stratégie multi-plates-formes, et développera des jeux pour plusieurs consoles. L'aventure devrait bientôt débiter pour la Gameboy Advance.

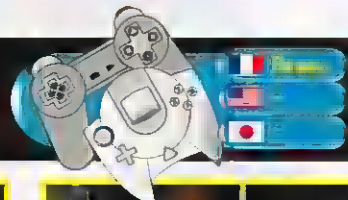
■ **PS PARTOUT.** Au Japon, la puce émulant la PS s'introduira bientôt dans un grand nombre d'appareils audio, vidéo, tuner et informatique. Le but de Sony est d'élargir le standard PS en permettant à un maximum de consommateurs de jouer aux jeux PS. Une décision qui ne fait pas l'unanimité chez SCEE à cause du danger potentiel pour le marché de la PS2.

■ **TAKAPARELA.** Après son accord de coopération avec Takara au Japon, Konami serait en passe d'en prendre progressivement le contrôle, en suivant une procédure amicale.

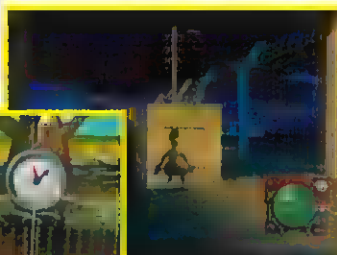
■ **RESIDENT EVIL, LE FILM.** Quelques nouvelles à propos du film sur le thème du survival horror de Capcom: il sera réalisé par Paul Anderson (déjà auteur du navrant "Soldier" avec Kurt Russell). La sortie est prévue pour octobre 2001 aux Etats-Unis.

## CHICKEN RUN

## Libérez les poules!



**C**hicken Run, c'est l'adaptation du long métrage de Nick Park (le créateur de "Wallace and Gromit", alors respect!). Le jeu reprend le scénario du film. La vedette est Rocky, leader des volatiles du poulailler 17. Son but aider vos amies les poules à échapper aux griffes du méchant éleveur, en faisant attention au méchant chien de garde. Le principe de chaque mission est bien sûr d'un ridicule réjouissant et fait preuve d'une bonne dose d'imagination.



## HEUREUX!

**H**eureux SVG! Le nouveau distributeur de Square en Europe peut sourire. En effet, avec FFX sur PS et The Bouncer sur PS2, la compagnie a certainement réalisé le grand hold-up! SVG avait déjà organisé le Square Millennium en France et récidive avec un autre tour au Japon. Il en a profité pour nous ouvrir les portes très fermées de Square, histoire de rencontrer les équipes qui se cachent derrière ces deux gros hits, dont on n'a pas l'habitude de voir les visages.

Hideo Minaba,  
le directeur de FFX.



Nobuo Uematsu,  
le compositeur  
des musiques de  
Final Fantasy.



Kazuhiko Aoki,  
le scénariste de FFX.

De gauche à droite: Eguchi,  
Matsueda, Toki et Nomura.





# DONALD DUCK COUAK ATTAK

**L**e canard le plus grincheux de Disney débarque en pixel. Le jeu reprend le principe qui avait déjà fait ses preuves dans la série des Crash Bandicoot. Ce sera donc un jeu de plates-formes 3D, au tracé prédéfini. L'équipe d'Ubisoft chargée du projet a bien saisi les mimiques acariâtres. Il boxe, il râle, il n'aime pas qu'on lui pique son béret, il traîne les pieds, et il danse des fesses quand il est content. Pour couronner le tout, Donald Duck Couak Attack est très soigné, tant les décors que l'animation.



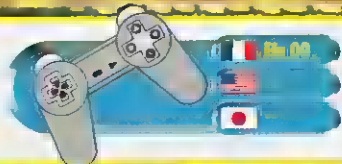
## CRASH BASH

# Petites crasses entre amis

**C**omme d'habitude pour les fins d'année, Crash Bandicoot revient sur Playstation. Cette fois-ci, il ne s'agira pas d'un jeu de plates-formes 3D ni d'un jeu de course, mais d'un véritable titre multijoueur. Retrouvez donc notre marsupial préféré et tous ses acolytes pour de nouvelles séances de rigolade. Les nombreux mini-jeux pas piqués des hannetons sont tous très différents.

Par exemple, à dos de mouton, il faudra

pousser ses adversaires hors d'une patinoire ou encore marquer des cases sur le sol de sa couleur pour récolter un max de points. En mode Aventure, le but sera de collecter toutes les coupes. Ces dernières permettront de rencontrer les boss de fin de monde. Crash Bash essaiera donc d'être le Mario Party de la Playstation, en misant avant tout sur le mode Multijoueur.



## TOPS

### ■ LES SORTIES DU MOIS

#### DE SEPTEMBRE AU JAPON :

- 1 - Dragon Quest VII PS: 2 millions
- 2 - Gekkan Pro Yakyu PS2: 300 000
- 3 - KoroKoro Kirby GBC: 174 000
- 4 - Dino Crisis 2 PS: 150 000
- 5 - Capcom vs SNK DC: 144 000
- 6 - Winning Eleven 2000 PS: 117 000
- 7 - Sangokushi PS2: 50 700
- 8 - Kanon DC: 43 000
- 9 - G-Saviour PS2: 37 000
- 10 - Beatmania Append Gottamix 2 PS: 31 000

### ■ LES FLOPS DU MOIS

#### DE SEPTEMBRE AU JAPON :

- 1- Persona PS: 3 470
- 2- Ohasuta DDR PS: 3 948
- 3- Wild Wild Racing PS2: 4 327
- 4- Dino Crisis DC: 4 483
- 5- International Soccer Excite Stage 2000 PS: 4 733

■ **SILENT SCOPE.** Silent Scope, la simulation de sniper de Konami présentée dans le dossier PS2, sortira aussi sur Dreamcast, en décembre.

■ **COMMANDOS 2.** La suite du succès sur PC d'Eidos aura sa version PS2. Pour ceux qui ne connaissent pas le premier épisode, il s'agit d'un jeu de stratégie en temps réel, mâtiné de furtivité, se passant pendant la seconde guerre mondiale.

■ **BIENTOT EN FRANCE.** Testés dans C+ 105, Capcom vs SNK (90%) et Dino Crisis (88%) sur DC sortiront en France le mois prochain.

■ **FFX.** Square et Electronic Arts auraient signé un accord avec Microsoft pour entamer de multiples développements pour la XBOX. Final Fantasy X sera l'un des tout premiers titres à tourner sur la console de Billio. Mais ce ne sera pas forcément une exclusivité.

[www.speedgames.com](http://www.speedgames.com)

AIR SOFT GUN



SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency  
Tél. : 01.34.12.48.66



## GROS BILLOO

■ **X-Box.** Une grosse blague de la part de Microsoft: contrairement à Sega ou à Nintendo, qui s'amuse à donner des noms bidons à leurs projets, Microsoft a révélé depuis les débuts le nom de code de sa console. Oui, la X-Box s'appellera la XBOX. Si ce n'est pas pour nous narguer, tout ça...



■ **XBOX 2 - LE RETOUR.** Le 21 septembre 2000, Microsoft a fait une déclaration fulgurante concernant la XBOX, en direct de San Francisco. L'ogre de Seattle a annoncé qu'il avait déjà rameuté plus de 160 développeurs, dont certains travaillent déjà sur la console. Comme la XBOX utilise la technologie DirectX (la même que pour les PC), on peut considérer que tous les développeurs PC sont d'ores et déjà prêts à adapter leurs jeux. D'autre part, parmi ces 160 développeurs, nous distinguons aussi des Japonais, et pas des tout petits. Dans les rangs: Konami (c'était prévisible, vu son partenariat avec Microsoft), Capcom (qui mange à tous les râteliers), et surtout Namco. La présence de ce dernier est des plus étonnantes, Namco étant à l'origine de la plupart des gros hits sur PS2 (Gran Turismo 3, Ridge Racer V et Tekken Tag Tournament). A la fin de la conférence, une vidéo montrait les hits en préparation sur la console. On pouvait reconnaître entre autres: Silent Hill, Colin McRae Rally 2, Half-Life et Kengo. Une bonne nouvelle donc, pour la XBOX. Microsoft, ça va fort!

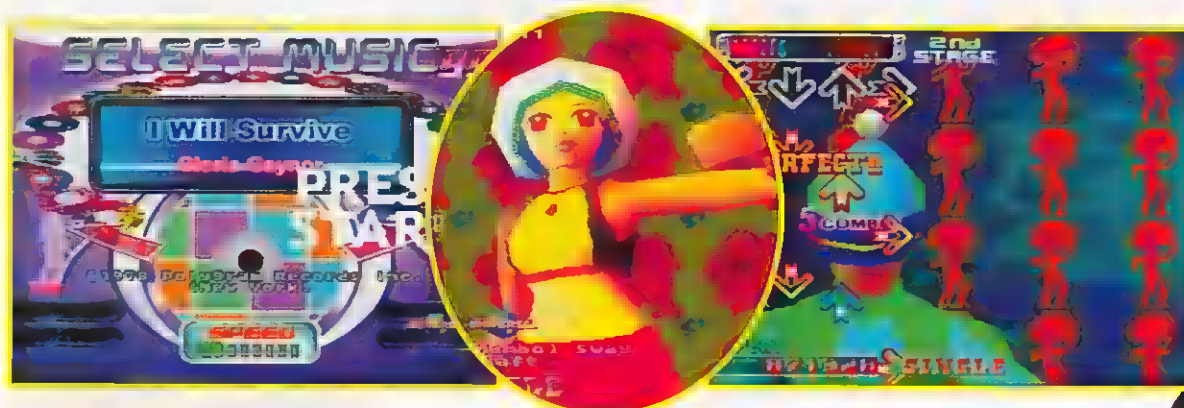
## DANCING STAGE EUROMIX

## I will survive!



**L**e jeu de danse, signé Konami, débarque enfin en France. Cette version européenne a bénéficié de soins supplémentaires. Grâce au partenariat de Konami et Universal, Dancing Stage (en japonais, Dance Dance Revolution) vous fera bouger sur des chansons très connues, pas seulement sur les rythmes originaux. Ainsi, vous pourrez enchaîner vos pas, à l'aide du tapis de danse branché sur la console, sur "I will

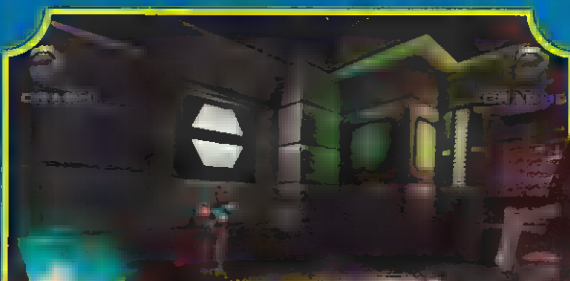
survive" de Gloria Gaynor, et sur "Don't cry" des Boyzone. Cette version a aussi gagné un mode d'apprentissage, où des leçons très simples vous aideront à devenir un roi de la danse. Enfin, une dernière option originale ravira toutes celles qui veulent perdre du poids: le mode Work Out, qui met en place un compteur mesurant les calories dépensées! Un bel effort de la part de Konami, qui rend cette variante carrément incontournable.



## QUAKE III

**Q**uake III sur Dreamcast, c'est un challenge de taille. D'après la pré-version que nous avons essayée, on peut dire que Sega a réussi son pari. Le jeu vibre par son graphisme détonnant, et l'animation rapide vous scotche dès les premières parties.

L'introduction, les bruitages, les musiques, les gerbes de sang... on s'y croirait vraiment. Et comme pour le jeu sur PC, on pourra s'affronter à plusieurs sur Internet. Par contre, subsiste la maniabilité déroutante à la manette, malgré toute la batterie de configurations possibles des boutons. Heureusement, le titre sera compatible avec la souris et le clavier que Sega sortira d'ici peu.





**GAGNEZ UNE  
PLAYSTATION 2**  
Une Playstation 2\* à gagner chaque semaine  
sur le 3615 ASTUCES.  
+ une tous les 15 jours sur le 0836683264.  
Elles vous seront expédiées dès la sortie  
officielle en France prévue en novembre.

**Bloqué** 

 **3615 astuces®**

**Sauvé** 



**08 36 68 32 64**

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'**astuces®** VOUS  
DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC.

Qu'il s'agisse de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, **astuces®** est à votre service 7j/7, 24h/24 par minitel (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).

**astuces®**  
jeux vidéo



## VIP

■ **SQUARE MILLENNIUM.** Désormais implanté en Europe, l'éditeur a convié 200 fans au Square Millennium Tour, à l'hôtel Méridien de Paris. Ce 23 septembre, les invités ont pu s'essayer à ■ totalité des jeux Square sortis sur notre continent. Et, en bouquet final, la vidéo de ■ Play On-Line, son site de jeu en ligne, ■ été présentée sur écran géant.



■ **FOX KIDS.** Kalisto et la chaîne câblée pour les enfants Fox Kids se sont unis pour créer des jeux destinés aux mômes. Ce sera valable pour toutes les plates-formes "interactives", entendez par là, les consoles, le PC et les téléphones portables.

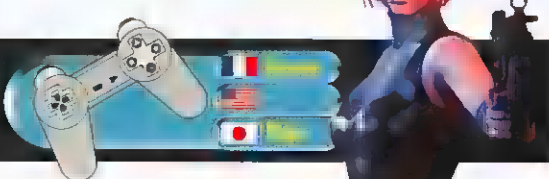
■ **CATCH.** THQ continue sa vague de jeux de catch. Le mois prochain, c'est au tour de la Playstation de recevoir sa baffe, avec WWF Smack Down 2. Les lutteurs en herbe seront contents.

■ **ULTIMATE FIGHTING.** On reste dans le registre de la douceur avec Ultimate Fighting Championship. Kaelo le mytho a déjà pris plein de coups sur la version Dreamcast testée ce mois-ci. La version Playstation finira de faire tomber toutes ses dents dès le mois prochain.

■ **KIT PS2.** Sony Japon préparerait un clavier et une souris USB, dérivés de sa gamme d'ordinateurs VAIO desktop pour la PS2. Le constructeur annonce aussi un câble adaptateur pour jouer sur un écran PC standard, ainsi que deux écrans (17 et 19 pouces) dédiés à la PS2.

## DINO CRISIS 2

# Miam! miam!



**D**ino Crisis 2 est enfin sorti au Japon. Ce formidable "survival horror" de Capcom sur le thème des dinosaures arrivera en France bientôt, c'est-à-dire avec un mois de décalage. Pour cette suite, tout a été repensé. Premièrement, le jeu semble avoir perdu de son côté recherche au profit de l'action. Un nouveau système de Combos confirme ce choix. Plus vous tuez de sales bêtes préhistoriques, plus votre total d'enchaînement augmente. Cela permet d'obtenir des points, qui serviront à acheter des armes, des kits médicaux et des munitions.

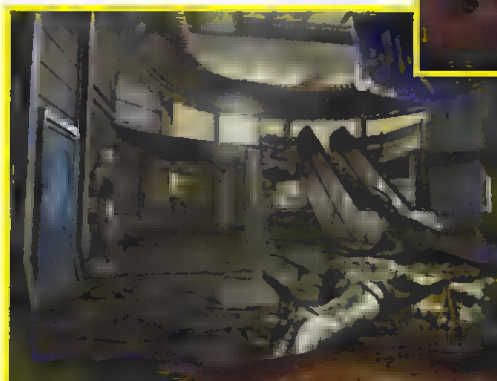
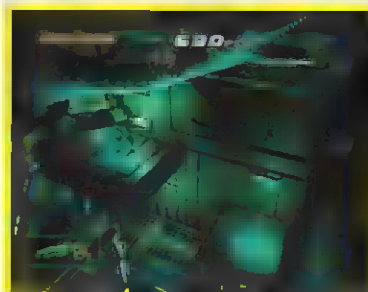
### Regina et Dylan

Vous retrouverez la belle et svelte Regina, accompagnée cette fois-ci de Dylan, un bourrin membre du TRAT, une équipe spécialisée dans le sauvetage. Chacun devra accomplir sa part du travail. Il faudra donc passer d'un personnage à un autre. Graphiquement, Dino Crisis 2 est méconnaissable. Les décors ne sont plus entièrement en 3D, mais plaqués comme dans Resident Evil (PS).

Grâce à quoi, la quasi totalité de la puissance de la Playstation ■ été mise à profit pour la réalisation et l'animation des dinosaures. Les bestioles ne débarquent plus chacun leur tour, mais par vague de trois ou quatre. Frissons garantis!

### Tout en français!

Pour ce qui est des armes, elles différeront selon le héros que vous contrôlerez: les fusils de chasse pour Dylan et les automatiques pour Regina. De la grande finesse, en somme! Enfin, sachez que pour sa sortie en France, on nous promet une traduction totale: les textes plus les voix.

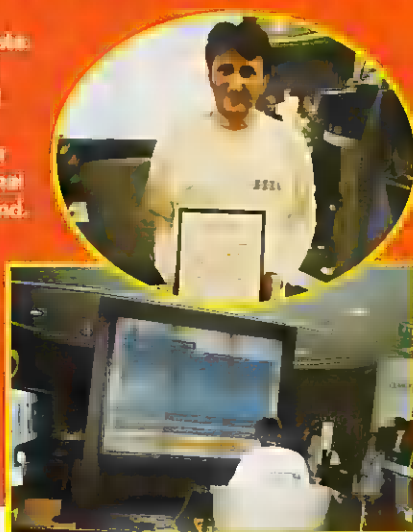




# TOURNOI CHUCHU ROCKET!

**C'**est le 16 septembre dernier qu'a eu lieu la finale européenne du jeu ChuChu Rocket! sur Dreamcast. Afin de mettre en avant les capacités on-line de la console, chacun des cinq participants (France, Angleterre, Irlande, Espagne et Allemagne) jouait depuis son pays. Le challenge était de taille pour les cinq finalistes. En effet, en plus du titre de champion d'Europe, le gagnant aura la chance de partir dans un camp d'entraînement spécial en Alabama, pour une

formation digne d'un astronaute. La partie a été très serrée, et c'est finalement le participant irlandais qui en est sorti vainqueur. Max Franquetin (en photo), notre champion national a tout de même terminé second. Il recevra pendant un an tous les jeux Sega gratuitement et directement chez lui. Ce fut une bonne initiative de la part de Sega, et l'on peut espérer qu'une autre compétition sera organisée pour la sortie de Quake 3.



## MIXED GRILL

### ■ PAS FROID AUX YEUX.

Une petite compagnie anglaise fait souffler un vent de panique chez Nintendo. Elle a bravé le géant en se lançant dans la fabrication de cartouches Gameboy, sans passer par les usines du Japonais (et donc, sans payer les royalties). Cette compagnie inconnue pourra ainsi vendre ses cartouches de jeu bien moins cher que le tarif "made in Nintendo".

Ces cartouches devraient atteindre le territoire british vers novembre. Mais il y a fort à parier que Nintendo ne se laissera pas faire si facilement et n'hésitera pas à faire respecter ses intérêts. Attendons donc le procès. Mais l'argumentation du géant nippon sera handicapée par la jurisprudence à propos de Codemasters.

L'éditeur (anglais lui aussi) avait lui-même produit ses cartouches de Micromachines pour la Megadrive de Sega, qui contenait deux ports manettes supplémentaires pour jouer à 4.

### ■ CHAMPION DU MONDE.

Ça y est, on connaît enfin le champion du monde de Pokémon. A l'occasion des jeux olympiques de Sydney, Nintendo a organisé la grande finale de son championnat. Etais présent le champion français, François Hang Ying. Malheureusement, le petit gars n'a pas pu monter sur le podium: l'Anglais Darryn Van Vuuren (au centre sur la photo) a raflé la mise, l'Allemand Edwin Krause (à gauche) ■ fini deuxième, et l'Espagnol Sergio Garcia Maroto (à droite) s'est placé troisième.

## KAO LE KANGOUROU

# KO rebondissant

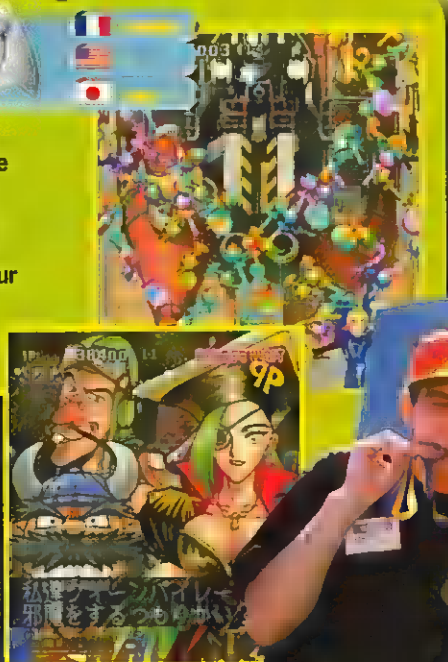
**T**itus revient sur Dreamcast avec un jeu de plates-formes, un genre qui a le vent en poupe sur la console de Sega. Aidez Kao le kangourou à s'échapper de sa prison. Ces marsupiaux étant connus pour leur punch fracassant, vos poings constitueront l'essentiel de vos techniques d'attaque. Le jeu est découpé en 25 niveaux. À l'instar de Crash Bandicoot, l'animal bondissant pourra utiliser de nombreux véhicules comme la planche de snowboard ou le scooter des mers.



# GUN BIRD 2

**C**apcom est pour le moment le seul développeur de shoot sur Dreamcast. Après le "quasi impossible" Giga Wing, c'est à Gun Bird 2 de sortir en version officielle sur la console de Sega. Pur produit d'arcade, ce jeu à scrolling vertical vous proposera de parcourir des contrées super fun et colorées. Sept personnages, aux aptitudes et locomotions différentes, pourront être sélectionnés et de nombreux bonus devront être débloqués,

d'où l'obligation de terminer le jeu plusieurs fois. Enfin, GB2 vous permettra de recréer les sensations de la borne grâce à la vue en longueur. Mais pour cela, il faudra placer sa télé sur le côté (comme au bon vieux temps!).





# MIC MAC

## ■ L'ANNÉE DU SERPENT.

Fighting Vipers 2 sur DC sera une réalité en fin d'année au Japon. L'ex-AM2 (dont on ne se souvient plus du nouveau nom) sort de son mutisme avec une série d'annonces aussi bien sur console qu'en arcade. On ne sait pas grand-chose au sujet de cette conversion, mais on peut compter sur "l'ex-AM2" pour nous sortir un jeu béton.



■ **FAUX NEZ.** Dans une brève, page 59 de ce numéro, nous vous parlons d'une société frondeuse qui a l'intention de fabriquer elle-même des cartouches pour Gameboy, sans passer par les usines de Nintendo. Depuis, nous en savons plus. Ce rebelle s'appelle Rocket (autant dire, un inconnu). Mais l'histoire se corse quand on sait que derrière ce nom se cache une filiale de Dattel, laquelle ■ déjà fait des vagues sur Playstation et Dreamcast, avec ses Action Replay, cartouches de triche ultimes...

■ **STUNT GP.** Virgin prépare une course de voitures radioguidées de type buggy. Développé par l'équipe de Team 17, Stunt GP est prévu sur Dreamcast et PS2 pour fin 2000. 16 petites voitures rouleront sur plus de 24 circuits de folie. Et n'oubliez pas de booster vos bolides, pour mettre vos adversaires dans le vent.



# LA ROUTE D'ELDORADO

**P**arallèlement à la sortie du long métrage animé La Route d'Eldorado, des Studios Dreamworks (Spielberg), débarquera aussi sur Playstation. Il s'agira d'un jeu d'aventure mélangeant le "click'n play" (à la manière des Chevaliers de Baphomet), et l'action classique. Par contre, vous ne

dirigerez pas un curseur, comme c'est souvent le cas dans le genre. Les déplacements et les manipulations se feront directement avec le personnage, qui fouillera le décor lui-même. La jouabilité ressemblera donc à celle de Resident Evil. Ensuite, d'autres mouvements seront disponibles, comme la capacité de courir. Enfin, le joueur pourra contrôler deux personnages en même temps, un leader et un larbin. Pour franchir certaines étapes, il faudra donc alterner

entre ces personnages. Les énigmes seront, bien sûr, au rendez-vous, pour les résoudre, vous devrez discuter avec les nombreux individus du jeu. Tous les dialogues seront doublés par les voix du dessin animé. Les deux héros de la route d'Eldorado, Titio et Miguel, vous mèneront jusqu'au nouveau monde, où la fortune vous attend.



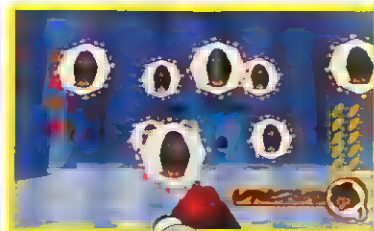
## ALADDIN, LA REVANCHE DE NASIRA

# Qui vole un œuf...

**L'**histoire de ce nouvel Aladdin sur Playstation se déroulera approximativement entre le deuxième et le troisième épisode du dessin animé Disney. Nasira, la sœur de Jafar, souhaite faire revivre son défunt frère. Vous dirigerez Aladdin, mais aussi Jasmin et Abu, à travers 22 niveaux totalement en 3D. Ce jeu devrait être doté d'une maniabilité

proche des versions 2D sorties il y a longtemps sur Megadrive et Super Nintendo (bien qu'elles soient différentes). En effet, l'accent sera mis sur l'aspect plates-formes, aux dépens des énigmes et de la recherche. Les bonus seront également de ■ partie. Il en existera de deux sortes : en ramassant les rubis dans les niveaux, vous serez téléporté dans ■ lampe de votre ami

le génie. Grâce aux jetons que vous collectez, vous aurez accès à un casino où de nombreuses surprises vous attendent.



Les meilleurs prix. Venez constater par vous-même

[www.e-consoles.com](http://www.e-consoles.com)

04 90 22 44 62

STEMA SARL. RC.42373942400012







WWW.CYNER-J.COM

# achetez aux meilleurs prix vendez

- AIX EN PROVENCE  
36, rue Mignet - 13100  
Tél : 04 42 23 27 66
- AVON  
C.Cial de la butte Montceau - 77210  
Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES  
9, rue du pot d'étain - 50300  
Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE  
66, rue Saint Pry - 62400  
Tél : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX  
114, cours Alsace Lorraine - 33000  
Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS  
6, rue de la Préfecture - 46000  
Tél : 05 65 53 16 98
- CHERBOURG  
49, rue Grande Rue - 50100  
Tél : 02 33 53 35 17
- COUTANCES  
5, place de la Poissonnerie - 50200  
Tél : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL  
296, av. H. Barbusse - 91210  
Tél : 01 69 03 45 70
- ETAMPES  
11, av. de la Libération - 91150  
Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE  
109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130  
Tél : 01 34 13 59 40
- LA GUERCHE DE BRETAGNE  
2, rue Saint Nicolas - 35130  
Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE  
24 bis, rue du Minage - 17000  
Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE  
8 bis, allée Gambetta - 47200  
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC  
129, av. de la Somme - 33700  
Tél : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD  
43, rue Clémenceau - 25200  
Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES  
8, rue des Fourbisseurs - 30000  
Tél : 04 66 36 99 39
- NANTES  
64, boulevard d'Albi - 44000  
Tél : 02 40 50 38 91
- NOYON  
40 bis, rue Saint Eloi - 60400  
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE  
26, bd Chandeysson - 26700  
Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT  
127 bis, rue Thiers - 17300  
Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN  
15, rue Jules Verne - 17200  
Tél : 05 46 38 81 00
- SALON DE PROVENCE  
40, cour Carnot - 13300  
Tél : 04 90 56 62 30
- STRASBOURG  
9, rond-point de l'Esplanade - 67000  
Tél : 03 88 45 07 26
- THONON LES BAINS  
5, bd Carnot - 74200  
Tél : 04 50 26 40 22
- VIENNE  
25 bis, rue Joseph Brenier - 38200  
Tél : 04 74 53 55 63

PSX

DRIVER II



PSX

MEDAL OF HONOR  
RESISTANCE



PS2

RIDGE RACER V



PS2

SSX



PS2

X SQUADE



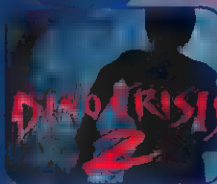
DREAMCAST

EVIL DEAD



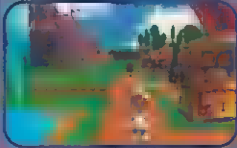
PSX

DINO CRISIS



PS2

THEME PARK WORLD



DREAMCAST

F355 CHALLENGE

DREAMCAST

24 H DU MANS



PS2

READY TOUR RUMBLE



PS2

TEKKEN TAG



N64

MARIO TENNIS



DREAMCAST

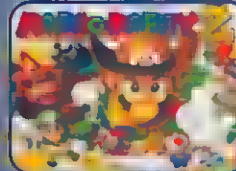
QUAKE III ARENA



PlayStation 2

N64

MARIO PARTY 2



## VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un **professionnel** du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville.

### REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au  
**05.46.99.81.25**

Des professionnels

du jeu vidéo,

neuf, occasion,

tous supports,

Près de chez vous !

CD ROM PC  
DREAMCAST  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64

Tous vos jeux  
à vendre au  
meilleur prix

CYNER J



## A SUIVRE...OI

### ■ KEN LE SURVIVANT 13.

Kenshiro terrasse Ryuga de Sirius avec une facilité déconcertante, tandis que Raoh est harcelé par les gardiens du dernier général du Nanto. Curieusement, ce dernier se range déjà du côté de Kenshiro.

### ■ LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE 27.

Les Chevaliers de bronze ont franchi le Mur des Lamentations et arrivent aux Champs Élysées où Hadès retient Athéna prisonnière. Cependant, deux véritables dieux, Hypnos et Thanatos, se dressent devant eux.



■ **DRAGON BALL 42.** Ce 42<sup>e</sup> manga est le dernier de la série. On arrive enfin au bout de cette gigantesque collection, avec la victoire sur le Boo d'origine grâce aux boules de cristal. Pour l'occasion, le titre de ce volume est en relief doré. La classe totale!

■ **KENSHIN 13.** Beaucoup de palabres et d'inaction avant le premier combat en fin de volume. Sano affronte le moine déchu Anji, celui qui a appris récemment la technique du double coup.

■ **BUTSU ZONE 1.** Hiroyuki Takei a dessiné ce manga bien avant "Shaman King". Il s'agit ici d'un bouddha-guerrier chargé de protéger l'ultime réincarnation du Bouddha.

## DAHLIA LE VAMPIRE

# Entretien avec un vampire

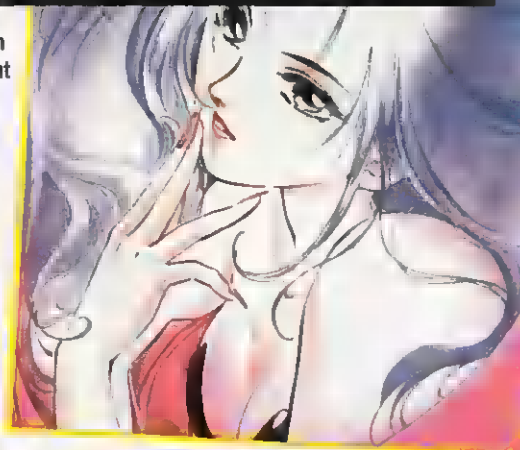
**L**es éditions Atomic Club donnent enfin signe de vie. Elles relancent actuellement des mangas ayant pour thème les vampires. En effet, "Princesse Vampire Miyu" 1 et 2 sont réédités et une nouveauté apparaît : Dahlia le Vampire (non, ce n'est pas encore Lestat).

On rappellera que Miyu est une vampire à la japonaise qui traque les démons dans le monde des humains. Quant à Dahlia, cette goule solitaire

attend la réincarnation de son maître vampire, tout en faisant fi des lois de la communauté vampirique.

Ce manga louche un peu du côté des "Chroniques des vampires" d'Anne Rice, tout en donnant franchement dans le shojo-manga. En fin de compte, tout ça n'a pas grand-chose à voir avec Buffy.

Atomic Club.

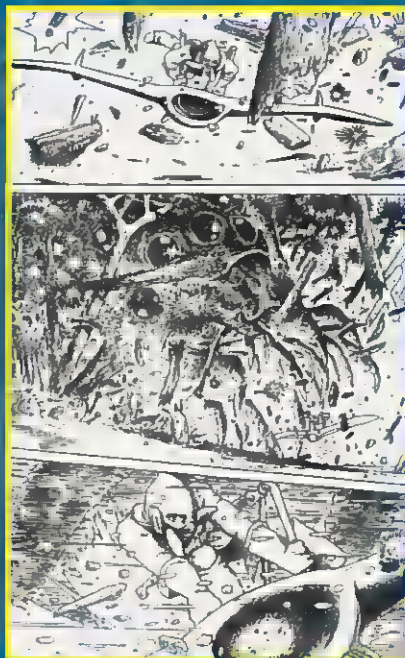


## NAUSICAA

**H**ayao Miyazaki, le célèbre réalisateur de films d'animation, a démarré sa carrière, il y a maintenant dix ans, par un manga intitulé "Nausicaä". Cette grande fresque d'heroic-fantasy se voit enfin éditée en français et en grand format. Elle rappelle vaguement un "Dune" post-nucléaire, avec une technologie bricolée façon "Mad Max". En effet, à la suite d'une guerre totale, il y a mille ans, la Terre est recouverte d'une immense forêt toxique habitée par des insectes gigantesques qui forcent les

hommes à vivre en reclus. Une situation qui n'empêche pas certains royaumes de se livrer encore à des guerres féroces. Quant à la princesse Nausicaä, elle vit dans la pacifique Vallée du vent et possède le pouvoir de communiquer avec les plus puissants insectes. Elle comprend peu à peu les vertus bénéfiques de la forêt toxique et finit par s'engager dans une nouvelle guerre. Même les non-écologistes et ceux qui n'apprécient guère Miyazaki peuvent être séduits par cet excellent manga.

Editions Glénat



## THE COCKPIT

# La guerre en DVD

**K**aze relance actuellement certains de ses titres animés en DVD, regroupant ainsi VO sous-titrée en français, VF doublée et aussi VO pure, avec une grande qualité audio-vidéo et plein de petits bonus. Leur premier DVD regroupe carrément les 3 OAV d'une série de Leiji Matsumoto (connu pour "Albator", "Galaxy Express 999") : "The Cockpit". Il s'agit de trois aventures se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale, avec à chaque fois des protagonistes différents. La première histoire met en avant un aviateur allemand hors pair

chargé de protéger le convoi d'une arme miracle. La deuxième est en l'honneur d'un pilote kamikaze aux commandes d'une nouvelle fusée-suicide. Quant à la dernière aventure, elle traite des péripéties de deux soldats motards égarés sur un archipel des Philippines. Voilà enfin des OAV de qualité sur un support de qualité!

Kaze.





# COWBOY BEBOP

**L**a 8<sup>e</sup> cassette vidéo de la série télé "Cowboy Bebop" sous-titrée en français contient les épisodes 13, 14 et 15, sur 26 au total. Ils s'avèrent franchement indépendants les uns des autres, ce qui donne un rythme de croisière à la série. Pour ceux qui ne connaissent pas cet animé de chez Sunrise, on va rappeler un peu le scénario. En 2071, la colonisation de l'espace semble bien amorcée (ils sont franchement optimistes) et une

sorte de Far-West spatial s'installe alors. Les héros, Spike Spiegel, Jet Black et Faye Valentine, sont des chasseurs de primes. Ils gagnent leur vie en traquant les hors-la-loi dans une ambiance plutôt seventies. Ces personnages constituent ainsi le trio de choc de nombreuses aventures riches en action et aussi en humour. **Dynamic Vision.**



## ONE PIECE

# Pirates déliants

**L**e manga de Eiichiro Oda "One Piece" méritait d'être traduit en français. Au premier abord, l'esthétique des personnages n'est pas particulièrement attirante et l'ensemble manque de trames. Mais le scénario rocambolesque et humoristique rattrape facilement le coup. A l'ère des pirates, le jeune Luffy projette de devenir le roi des pirates en trouvant le One Piece, un fabuleux trésor. Par mégarde, il

mange un jour un fruit démoniaque qui le transforme en homme caoutchouc. Il obtient alors un pouvoir d'élasticité exceptionnel. Seul inconvénient, en particulier dans le cas d'un pirate, il a perdu la capacité de nager! Dans un premier temps, Luffy doit se mettre en quête d'un équipage d'exception afin de réaliser son rêve. **Glénat.**



# BASTARD

**N**ous voilà arrivés au tome 21 de "Bastard" en français. On a donc rattrapé la série manga japonaise assez rapidement. En fait, ce numéro 21 était sorti il y a déjà quelque temps au Japon, mais depuis, l'auteur s'est transformé en tortue, avec moins d'un manga par an. Il faut reconnaître aussi que le pauvre Hagiwara est complètement perdu dans son scénario. Celui-ci part régulièrement dans des



directions aléatoires qui apparaissent comme de simples prétextes à de la baston pure. Heureusement, le graphisme assure à fond et le look des personnages évolue encore considérablement, et Agiwaru ne se prive pas d'ajouter quelques scènes franchement chaudes. **Glénat.**

## A SUIVRE...02

■ **LEGEND OF LEMNEAR 2.** L'histoire reste sans intérêt, contrairement au graphisme qui s'améliore encore. Naturellement, les situations où les héroïnes apparaissent dévêtues sont de plus en plus nombreuses. Il s'agit là d'un titre mythique, qui a lancé le dessinateur S. Urushihara.

■ **SHAMAN KING 4.** Yoh poursuit sa formation de Shaman aux côtés d'Amidamaru, le samouraï fantôme. Mais une énorme comète vient de faire son apparition, annonçant l'avènement des Shaman Fight.

■ **3x3 EYES 13.** Yakumo et Pai se retrouvent en Angleterre à la recherche du descendant du mage Maduray, qui a jadis su enfermer Bénarès. Ils croisent alors Meishin à son université pour affronter un monstre de brume tueur d'étudiantes.

■ **CARD CAPTOR SAKURA 5.** Sakura continue à gagner des cartes magiques. Ne vous attendez pas à de grands changements sur les personnages et le scénario. Ce titre de Clamp est casse-pieds au possible.

■ **GOLDEN BOY 3.** Les aventures de Kintaro Oé se poursuivent. Cette fois, il est vendeur d'udons, et loin d'être à la fête dans cette comédie érotique parfois scabreuse.

■ **DEVILMAN 3.** Les démons passent sérieusement à l'offensive. Ils se révèlent à l'humanité tout entière et fusionnent aléatoirement avec les humains. Les pertes sont énormes, mais leur plan consiste à semer la terreur en premier. Le revers tient à ce que d'autres Devilmans vont ainsi se créer tout naturellement.

■ **LE CRATERE 3.** O. Tezuka enchaîne avec un nouveau recueil d'histoires courtes. Celles-ci rappellent un peu la série des années 60 "Au-delà du réel".



RAYMAN 2 SUR



RAYMAN

WWW.RAYMANWORLD.COM  
WWW.UBISOFT.FR

Ubi Soft



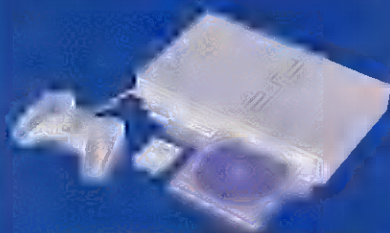
# PS2: ENFIN !

La Playstation 2 en France, c'est une longue attente qui se concrétise enfin. Le 24 novembre 2000, accueillez donc la console de nouvelle génération de Sony dans nos contrées. Pour l'événement, nous vous avons concocté ce dossier spécial aux couleurs de la console. Vous y découvrirez la description de la machine, les principaux jeux disponibles à sa sortie, ainsi que les titres les plus attendus pour le courant de l'année 2001.





# PS2: ENF



Sortie: 24 nov.

La PS2 arrive enfin officiellement en France le 24 novembre. Sortie depuis mars 99 au Japon, cette console, très controversée, nous réserve encore quelques surprises.



**S**ony prévoit des chiffres de vente records. A-t-on jamais vu une console attendue? C'est sûr: la PS2 va cartonner en France. Malheureusement, l'heure où sont écrites ces lignes, nous n'avons pas pu mettre la main sur une version Pal de la PS2, celle qui sera commercialisée le 24 novembre dans nos contrées. Mais nous sommes même de vous en présenter les particularités.

## PS2 1.1

La PS2 sortira accompagnée d'une trentaine de jeux environ, dont la plupart encore inédits ou améliorés. Les pages de ce dossier vous en dévoilent

plusieurs. La plupart satisfont les goûts occidentaux: de la course, de la baston, du sport, du Doom-like, et même de la plate-forme.

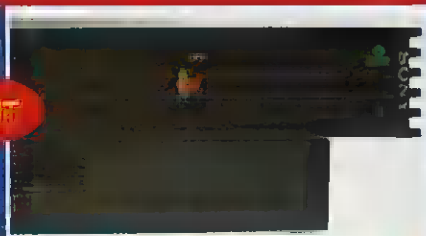
Pour le hardware, la version Pal héritera de quelques bonus par rapport à la console japonaise. De face, les sœurs jumelles paraissent identiques, mais leurs dos différeront. Pour la version Pal, Sony a intégré un port d'extension supplémentaire, permettant d'enfiler un disque dur, en option (rappelez-vous de la prothèse HDD pour la PS2 japonaise, montrée dans C+102, page 48). Il est aussi possible d'y connecter une carte Ethernet pour des connexions Internet haut-débit,

et peut-être même pour relier plusieurs consoles.

La PS2 offre aussi quelques caractéristiques convaincantes, hormis les capacités bien supérieures aux consoles 32 bits. Elle est compatible avec le format DVD-vidéo et avec la plupart des normes de son aux sigles prestigieux, telles que Dolby Digital AC3 ou DTS. Mais la console n'est pas équipée de décodeurs sonores. Pour profiter de toutes les qualités acoustiques, il faut posséder l'amplificateur et les enceintes adéquats. Ce détail pourrait bien échapper aux étourdis, où ceux qui ne connaissent rien à cette discipline que nos amis canadiens appellent "cinéma-

## LES DETAILS QUI TUENT (les photos prises dans cet encadré montrent en fait une PS2 japonaise)

### AVANT



La PS2 pourra se placer verticalement ou horizontalement, selon l'agencement de votre coin télé. Et pour ne pas attraper de torticolis, le logo sur le tiroir CD pourra être orienté dans le bon sens!



### FENTES DE BRANCHEMENT

Les deux ports manette et les deux ports carte-mémoire sont intégrés dans le design de la console, de façon très discrète.



### LE TIROIR POUR METTRE LES CD

Rares sont les consoles équipées d'un tiroir CD. De mémoire, il n'y a eu que la 3DO et le CD-I. On était plutôt habitués au capot, de type Saturn ou Dreamcast. Ce choix accentue le côté DVD de la PS2. Par sa fragilité, les enfants (et les grands) devront y faire très attention.

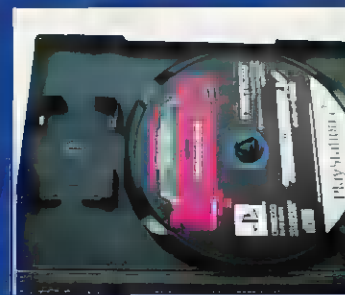


### APRÈS



### LE BOUTON D'ALLUMAGE AU DOS

Comme sur les PC, le bouton d'allumage se trouve au dos. Allez le chercher si vous voulez l'éteindre. Sinon, mettez-la en veille avec Reset, sur la façade de la console.



**L'EMPLACEMENT POUR LA CARTE-MÉMOIRE DANS LES BOÎTES DE JEU**  
Dans les boîtes de jeu au format DVD, il y aura un petit emplacement taillé exprès pour y loger une carte-mémoire. Pratique, et bien vu.



# IN!

maison". Si votre matériel audiovisuel est trop ancien, il vous faudra en changer. Autre différence avec la japonaise: le pilote qui commande la lecture DVD sera interne à la console. Plus besoin de brancher sa carte-mémoire pour profiter d'une lecture instantanée.

## Compatibilité moderne

Par contre, elle ne lira en standard que des DVD zone 2 Pal: galettes européennes seulement! Oubliez les DVD américains, japonais ou sud-africains.

Enfin, le dernier aspect attractif est la possibilité de jouer avec tous les jeux et accessoires Playstation III première génération. Sony le clame haut et fort: tous seront compatibles. Les manettes, les jeux Pal uniquement, la souris, le NegCon, le Guncon, les câbles RGB et toute la clique pourront être recyclés. Mais notez tout de même ce détail: pour sauvegarder une partie d'un jeu PS2, une carte-mémoire PS2 est absolument indispensable. Ne vous attendez donc pas à réutiliser vos vieilles cartes-mémoire toutes simples sur bon marché.

## Sony en ébullition

Autour de cet événement que constitue la sortie de la PS2, Sony s'active. Officiellement, voilà ce qui est annoncé: 500 000 PS2 sont prévues pour le lancement sur le territoire européen, dont 100 000 pour la France. Pour décembre, Sony prévoit d'en produire 1 million, puis 3 millions pour mars 2001. Mais cela suffira-t-il à fournir la demande? Espérons que Sony tiendra ses engagements. D'après nos informations, se procurer une PS2 dès sa sortie



demandera beaucoup d'efforts. Pour satisfaire les consommateurs les plus motivés, Sony a organisé une campagne de précommandes. Dès le premier jour, plus de 16 000 acheteurs se sont manifestés. Enfin, au grand désespoir des petites bourses (comprenez: les pauvres), la console s'adresse à un public plutôt fortuné. Le prix de la machine, des accessoires, et aussi des jeux, est élevé. Sony veut apparemment appâter une cible de jeunes riches. Maintenant, la question est de savoir si les passionnés de jeux vidéo seront intéressés par cette "plate-forme multimédia"...

## OUVRE-BOÎTES

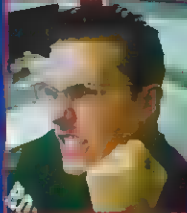
- **Processeur principal:** Emotion Engine, 128 bits, cadencé à 294 MHz.
- **Puissance de calcul:** 66 millions de polygones à la seconde.
- **Processeur graphique:** Graphics Synthesizer à 147 MHz, équipé de 4 Mo de Ram vidéo.
- **Lecteur:** DVD-Rom x4 (c'est-à-dire CD-Rom x24).
- **Carte sonore:** son stéréo 48 voies à 44 kHz ou 48 kHz, 2 Mo de Ram Audio, sortie optique.
- **RAM:** 32 Mo.
- **Capacité de stockage:** 650 Mo pour un CD-Rom à 8 Go pour un DVD-Rom.
- **Compatible:** DVD-vidéo (zone 2 PAL), CD audio, CD-R, CD-RW et jeux PS one.
- **Prix de la machine:** 2990 F.
- **Prix des jeux:** environ 400 F.

## CE QU'ON EN PENSAIT JUSQU'À PRÉSENT

La PS2 est un sujet très fâche. Depuis sa sortie japonaise, les humeurs sont en train. Espérons que Sony Europe tienne réellement ses promesses, et que la déception générale des passionnés de jeux vidéo ne se reproduise pas en France. En attendant, voici les éclairés de nos testeurs:



• **NIICO.** Difficile de se faire une bonne idée de la console... Pour l'instant, aucun jeu ne justifie l'achat de cette machine, surtout à 3000 francs. Doit faire ses preuves donc...



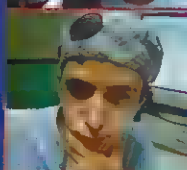
• **SWITCH.** C'est très barré pour s'en procurer une. À la sortie, vu que tout le monde va se ruiner dessus. Sony a fait un carton, c'est sûr, même si ça a vraiment tué la créativité dans les jeux.



• **AMM.** Il faut acheter la PS2... mais pas nécessairement maintenant. Dans un mois, ça sera moins chère et il devrait y avoir de bons jeux!



• **KAGO.** Malgré le soutien des grands éditeurs, la puissance et la renommée solide héritée de la PS1 handicapent les options multimédia. L'éloignent de la première ligne du jeu vidéo. Avec Metal Gear Solid 2, ça arrivera peut-être. En attendant, l'attente semble éternelle, malgré Gran Turismo 3.



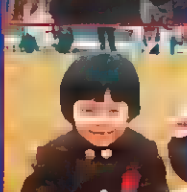
• **KAEL.** Le lecteur DVD est à la base une bonne chose. Mais la PS2 risque de passer pour un lecteur de salon avec lequel on peut éventuellement jouer. Plus, elle est beaucoup trop bruyante et les petits bras souffrent sous son poids.



• **ZANO.** Comme pour tout le monde, j'ai tenté de dépenser 3000 F pour l'achat de la PS2. Mais... j'ai j'ai explosé Ridge Racer, le nouveau, puis GT 3 et Wipeout Fusion, et j'ai risqué de prendre la poussière jusqu'à Metal Gear Solid 2.



• **TOXIC.** La PS2 est une console excessivement difficile à programmer. Les coûts de développement sont très importants. À l'heure actuelle, seules les plus grosses boîtes peuvent produire des jeux. Tout reste à faire pour cette console et pour les éditeurs.



• **AMM.** Il faut donner du temps à la PS2 pour qu'elle puisse s'épanouir. Les floppés du jeu incontournable vont bientôt débarquer. En attendant, avouez que jouer aux jeux PS sur la PS2, c'est la flamme totale, mais quelle classe!





## PS2 ENFIN!

PLANNING  
DES SORTIES

Pour la période de lancement, dès les premières semaines de sortie, voici les jeux officiellement prévus d'après Sony :

- AquaAqua-Wetrix 2 (SCI)
- Disney's Dinosaur (Ubisoft)
- Dynasty Warriors 2 (éditeur inconnu en France)
- Eternal Ring (Crave)
- Evergrace (Crave)
- F1 World Grand Prix (Konami)
- F1 World Racing Championship (Ubisoft)
- Fantavision (SCEE)
- FIFA 2001 (Electronic Arts)
- Gradius 3 and 4 (Konami)
- ISS (Konami)
- Madden NFL 2001 (Electronic Arts)
- Midnight Club (Take 2)
- NHL 2001 (Electronic Arts)
- Orphen (Activision)
- Pro RC Revenge (Acclaim)
- Rayman Revolution (Ubisoft)
- Ready 2 Rumble Boxing: Round2 (Infogrames)
- Ridge Racer V (SCEE)
- Silent Scope 2 (Konami)
- Smugglers Run (Take 2)
- SSX Snowboard Supercross (Electronic Arts)
- Super Bust A Move (Acclaim)
- Swing Away Golf (Electronic Arts)
- Tekken Tag Tournament (SCEE)
- Timesplitters (Eidos)
- Top Gear Daredevil (Kemco)
- Track and Field (Konami)
- Type S (Electronic Arts)
- Wild Wild Racing (Rage Games)
- X-Squad (Electronic Arts)

13 autres titres sont déjà sur le planning de décembre, dont les suivants :

- Cool Pool (Take 2)
- Dead or Alive 2: Hardcore (SCEE)
- F1 Championship Season 2000 (Electronic Arts)
- Kessen (Electronic Arts)
- H30 Surfing, développé par Team 17 (Take 2)
- NBA 2001 (Electronic Arts)
- Streetfighter® EX3 (Capcom)
- Stunt GP (Titus Interactive)
- Theme Park World (Electronic Arts)

## LES ACCESSOIRES

Les prix indiqués sont ceux généralement constatés.



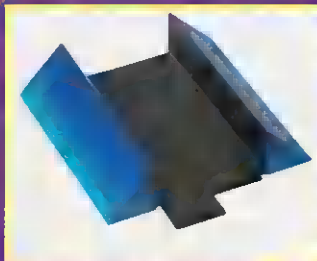
Manette Dual Shock PS2: 199 F.



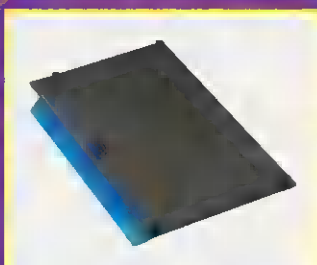
Connecteur multimanettes PS2: 349 F.



Carte-mémoire PS2: 299 F.



Socle vertical PS2: 99 F.

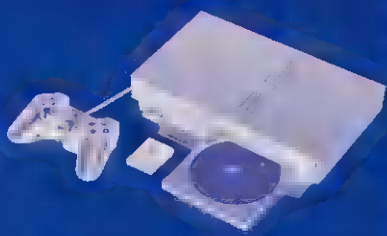


Socle Horizontal PS2: 99 F.

Sony annonce aussi fièrement 50 autres titres, entre janvier et mars 2001.

- Dark Cloud (SCEE)
- Donald Duck Couak Attack (Ubisoft)
- Eden (Eidos)
- Formula 1 2001 (SCEE)
- Gran Turismo 3 (SCEE)
- Herdy Gerdy (Eidos)
- Knockout Kings 2001 (Electronic Arts)
- Moto GP (SCEE)
- Starwars: Starfighter (LucasArts)
- Summoner (THQ)
- The Bouncer (Squaresoft)
- The World is Not Enough (Electronic Arts)
- Unreal Tournament (Infogrames)
- Wipeout Fusion (SCEE)





# RIDGE RACER V

● Sortie : 24 nov.

Testé en import (C+ 99), ce Ridge Racer V avait un tantinet déçu l'ensemble de la rédaction. Certes, le jeu tient la route, et l'on y retrouve le savoir-faire Namco, mais il est loin de répondre aux attentes des joueurs qui vont acheter une PS2...



**D**ès le début, on se rend compte que rien ne différencie ce

Ridge Racer de son prédécesseur japonais. Mis à part, bien sûr, la traduction intégrale en français. Mêmes voitures, mêmes courses, mêmes musiques. La vitesse et l'adrénaline sont toujours là. Visuellement, l'ensemble est logiquement d'une qualité excellente. Mais on retrouve le même problème d'anti-aliasing, il y a donc des petits escaliers un peu partout...

**Les sensations sont**

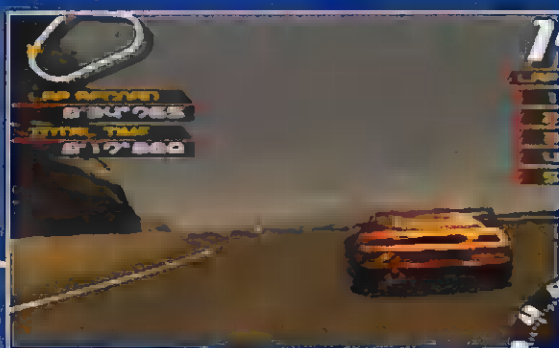
Les adeptes de Ridge Racer le savent, la conduite des véhicules est surréaliste et

riche en sensations. Dérapages à tout va et vitesses de pointe hallucinantes se succèdent sur fond de musique techno. Le résultat ne tarde pas à se faire sentir : on reste scotché à son pad.

On retrouve les tracés des volets précédents, avec quelques petites variantes, le nombre de véhicules délirants et de circuits à débloquer est toujours aussi important. En bref, ce nouveau Ridge Racer est captivant... tout en étant décevant. D'un côté, on est agréablement surpris par les beaux effets de lumière. De l'autre, on est déçu par le



niveau graphique loin d'être exceptionnel – pas mieux qu'une Dreamcast en tout cas. Ou encore, on apprécie la vitesse et la maniabilité impeccable de la voiture. On est alors déçu par le manque d'innovations... Mais bon, en général, c'est un très bon jeu. Un des premiers même à acheter avec la PS2. On aime le genre.

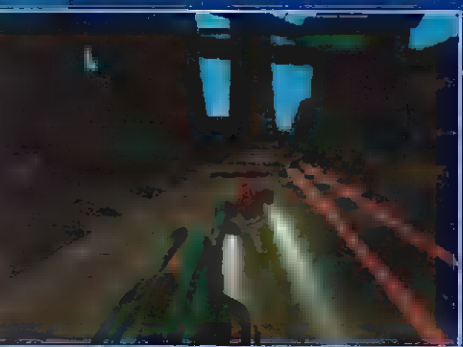
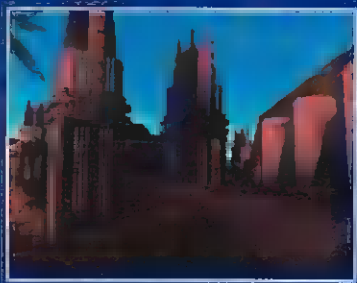






# WIPEOUT FUSION

● Sortie : 01



*Vous avez été des milliers à acclamer les deux premiers volets sur Playstation. Vous serez encore plus nombreux pour applaudir celui-ci. Wipeout représentera très certainement, avec Metal Gear Solid 2, le fer de lance de la deuxième vague de jeux Playstation 2.*

**L**e Studio Liverpool, de l'épisode précédent, compte une fois de plus vous "flatter la rétine" et vous faire exploser les oreilles avec de la musique techno signée par les plus grands. Cette cuvée PS2 ne perd rien de son "speed". Les 32 vaisseaux présents se livrent des batailles à 600 km/h, sur 24 courses totalement déjantées, réparties dans sept environnements différents. Les bolides des 16 pilotes quittent désormais la ligue F 5000 pour la F 9000. Frisson garanti.

## Tout beau tout neuf

Graphiquement, rien ne semble égaler Wipeout Fusion. Chaque piste est composée de pas moins de 1 000 000 polygones (sans les décors). Malgré la vitesse de défilement hallucinante, le jeu ne devrait souffrir d'aucun ralentissement. Les sauts-de-la-mort-qui-tuent seront bien entendu de partie, et les loopings devraient vous donner le vertige. Quelques nouveautés agrandissent votre armurerie.

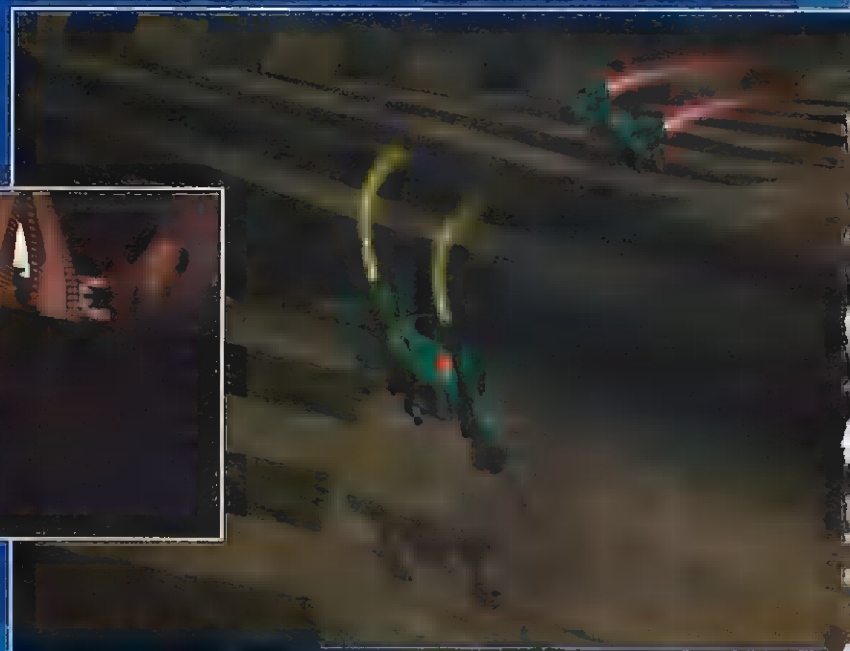


En plus des armes accessibles au début du jeu, il sera possible d'en débloquer d'autres au fil des victoires. De plus, le mode Multijoueur proposera un équipement qui lui est propre.

## Nouvelles sensations

La jouabilité a été nettement améliorée. Les réactions des

véhicules ont été repensées afin d'offrir aux joueurs plus de réalisme, et donc plus de sensations. Les développeurs ont écouté les critiques des fans. Les tracés seront élargis de 40%. Enfin, une nouvelle option fera son apparition. Dans cette dernière, le joueur pourra "customiser" intégralement son véhicule.







# TEKKEN TAG TOURNAMENT

● Sortie : 24 nov.

*Tekken Tag Tournament est, avec Ridge Racer V, l'un des jeux les plus forts qui accompagnent la sortie de la PS2. Comme Ridge Racer V, c'est un jeu signé Namco.*



**F**idèle à son habitude, Namco nous livre une introduction d'une qualité époustouflante, suivie de démonstrations de katas et de taos de chaque combattant (un peu comme dans Soul Calibur). De quoi nous mettre bien dans le bain, avant les séances de baffes en quatuor.

## Une armée mexicaine

Les connaisseurs de la série des Tekken ne seront pas dépayés. Presque tous les combattants des trois autres épisodes se sont donné rendez-vous. Au total, près de 34 personnages fêtent cette arrivée sur PS2. Saluons les habitués (comme Lei, Heihachi, Lau et Nina), les portés

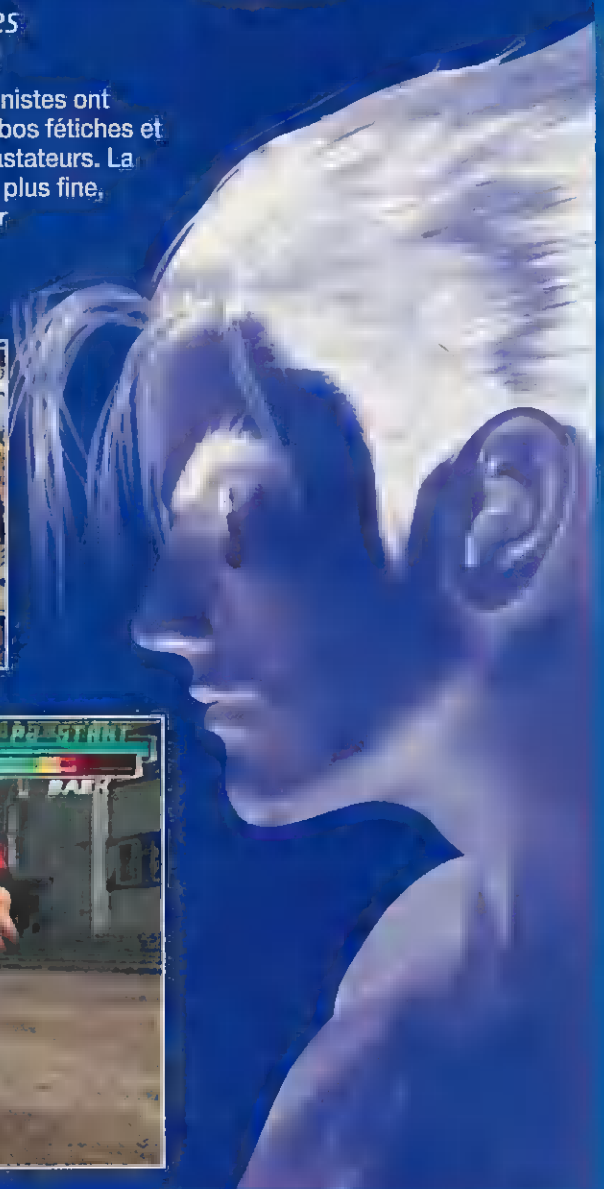
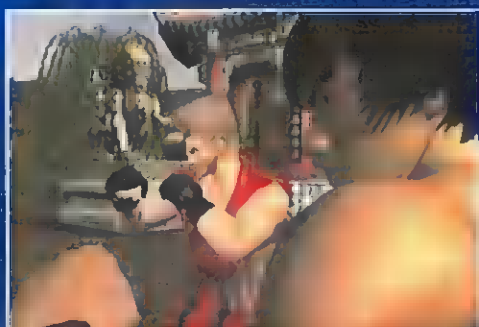
disparus (Kunimitsu, Michelle) et les petits nouveaux de Tekken 3 (Eddy, Julia).

Mais le principe de jeu change légèrement. Adieu, les combats en solo. Bonjour, les massacres en duo. Vous ne commandez plus un, mais deux personnages qui se relayent à volonté. Une équipe perd quand l'un de ses membres tombe KO.

## Des tablettes de chocolat

Tous les protagonistes ont gardé leurs Combos fétiches et leurs coups dévastateurs. La modélisation est plus fine, mettant en valeur les muscles pectoraux

abdominaux. Certains ont même gagné de nouveaux costumes. Au final, la beauté de ce nouveau Tekken impressionnera les novices. Mais la claque promise par Namco ne nous a pas frappés. On attendait quelque chose de plus révolutionnaire, surtout en comparaison avec Soul Calibur sur Dreamcast ou Dead or Alive 2 sur Dreamcast et Playstation 2.







# MOTO GP

● Sortie : mars 01

Moto GP n'est autre que l'adaptation du jeu arcade de Namco, 500 GP. Comme son nom l'indique, ce jeu vous propulse sur la grille de départ de tous les grands prix de moto de la planète.



**L**es jeux de moto ne sont pas courants. Quand on en tient un, c'est le succès garanti à la rédaction. Comme pour la version arcade, Namco s'est assuré la licence de la FIM (l'équivalent pour la moto de la FIA en formule 1). Ce qui lui donne le droit d'utiliser les vrais patronymes des pilotes en catégorie 500 cm<sup>3</sup>, les couleurs des écuries, ainsi que les logos officiels de la compétition. Les circuits mondiaux ont été reproduits fidèlement. La plupart se sont déjà taillé une solide réputation dans d'autres disciplines, comme Suzuka au Japon ou le circuit Paul-Ricard en France.

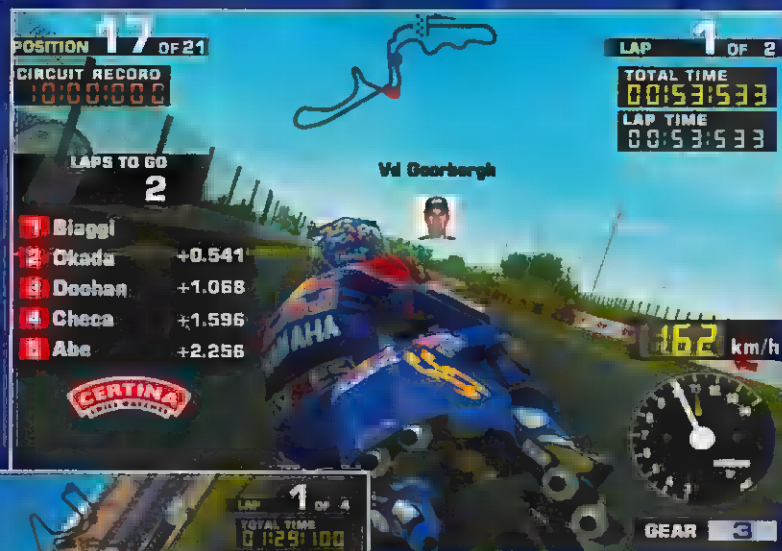
Le jeu s'oriente clairement vers la simulation. Visuellement, le comportement des motos est assez réaliste. La mécanique des machines a été étudiée intelligemment pour réagir comme dans la réalité.

## Plus réaliste, tu meurs

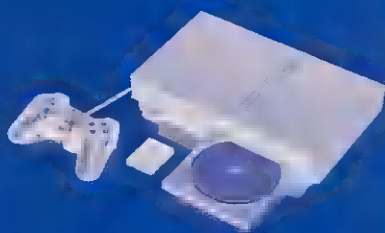
Les suspensions se tendent méchamment, on perçoit distinctement le mouvement circulaire des rayons des roues et des tambours. Enfin, piloter correctement une de ces motos n'est pas aisé. Les trajectoires doivent absolument être respectées, comme la vitesse, avant d'entrer dans les virages. Sinon, les chocs peuvent vous projeter violemment hors de

piste. Les plus courageux choisiront l'option "Simulation", qui accentue encore la difficulté. Les ralentis sont aussi très soignés, qui rappellent fortement les angles de caméra préférés des retransmissions télévisées.

Il n'y a pas de doute, Moto GP sera un jeu de qualité. Mais, pour l'instant, il reste encore quelques réglages à peaufiner, pour quand même rendre les motos un peu moins difficiles à manœuvrer. À part ça, les fous de moto seront aux anges, surtout après avoir essayé la vue subjective qui, pour une fois, ne donne pas la nausée au bout de cinq minutes de jeu. Vivement qu'on se tape du bourre !







# GRAN TURISMO 3

● **Sortie : début 01**

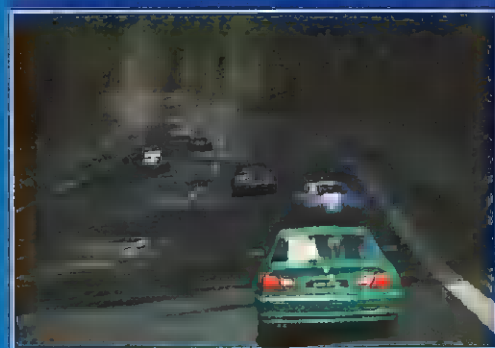
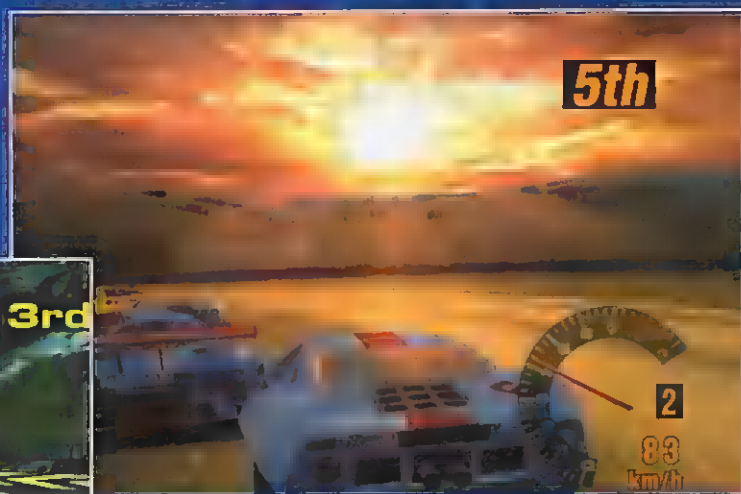
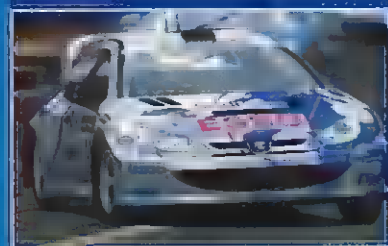
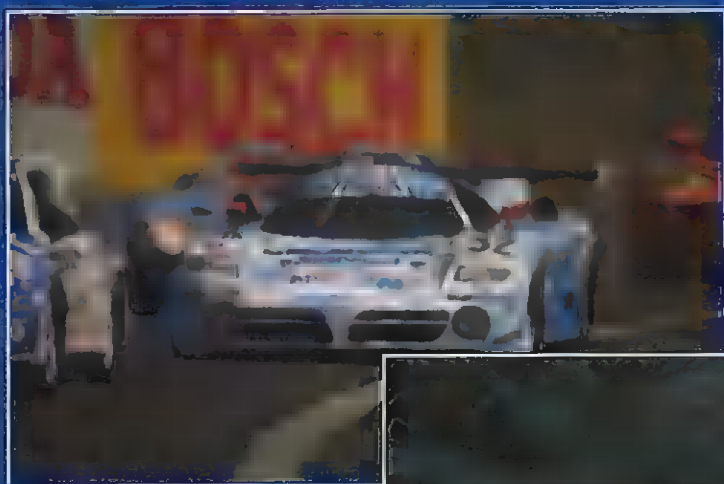
*La simulation de course de GT la plus attendue sur Playstation 2 a été une nouvelle fois retardée. Le jeu s'appelle désormais Gran Turismo 3 et non plus GT 2000. Logique, le jeu sort en janvier prochain au Japon. Patience!*



Présenté ce mois-ci au Japon lors du Tokyo Game Show, le jeu a remporté un franc succès auprès des visiteurs. Le principe n'a pourtant pas évolué d'un chouïa : il reste fidèle aux deux épisodes précédents sortis sur Playstation. Les parcours proposés dans ce jeu de course de GT seraient les mêmes que ceux de Gran

Turismo 2. La seule nouveauté vraiment frappante réside en fait dans la qualité exceptionnelle du graphisme et des animations. Il semblerait d'ailleurs que les programmeurs aient trouvé une parade pour contrer l'aliasing, un effet visuel qui se traduit par des escaliers de pixels aux arêtes des polygones (très désagréable pour ceux qui ont l'œil critique). Car même si le résultat obtenu n'est pas toujours parfait, il est assurément bluffant.

La prise en main a également été revue et la conduite avec le volant (qu'il s'agisse de celui de Logitech ou de Microsoft) serait des plus agréables. Aucune information n'a filtré quant au nombre de véhicules disponibles dans la version Playstation (en comptait plus de 500), ni quant aux marques de constructeurs présentes dans cette simulation. Mais BMW, Ferrari, Peugeot, Nissan, Lotus et bien d'autres seraient présents... Voilà qui promet!







● Sortie: 24 nov.

# DYNASTY WARRIORS 2

*Etre un héros dans cette période mouvementée qu'était la Chine antique, ce n'est pas une chose aisée. Voici enfin la suite de la série des Dynasty Warriors, qui cette fois-ci fait honneur à la véritable 3D.*

L'action se passe pendant les guerres fratricides entre les prétendants à l'empire chinois, pendant l'Antiquité. Ils se battaient alors pour régner sur les "Trois Royaumes" qui divisaient le territoire. Vous incarnez un guerrier au service d'une de ces majestés, dont la gloire est de mener ses troupes à la victoire.

## Zéro de guerre

Vous contrôlerez un personnage au choix parmi 23, dont plusieurs cachés, avant d'entrer dans la bagarre. Au cours de ces massacres en groupe, tout en 3D, l'arme que vous maniez et les coups spéciaux seront différents selon le personnage choisi. Comme vos aptitudes au combat explosent celles des simples mortels, vous n'hésitez pas à vous déplacer pour porter secours aux troupes en difficulté. Que cette grande liberté de mouvement ne vous effraie pas. Une carte à l'échelle variable oriente efficacement les déplacements. De vos choix stratégiques et tactiques (une grande nouveauté), dépendra votre victoire.

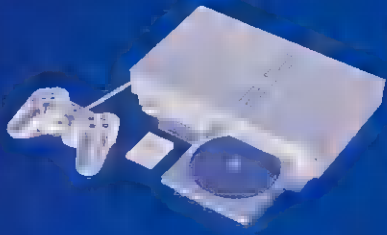
Choisissez une bonne position, déterminez les cibles à frapper et protégez vos officiers, car l'issue de la bataille peut facilement basculer.

## Une nouvelle dynastie

Dynasty Warriors 2 respecte ses prédécesseurs par son côté bourrin, quelque peu déguisé par un tout petit aspect stratégique. Les couleurs chatouillent les effets visuels et on est rapidement sous le charme de ce titre soigné. Même si le principe risque d'être un peu répétitif, Dynasty Warriors 2 est un vrai bonheur. Les scènes cinématiques d'une qualité exceptionnelle finiront de vous achever.







● **Sortie : novembre**

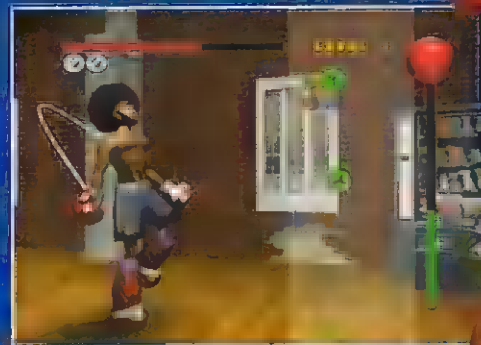
## READY 2 RUMBLE - ROUND 2

*La suite de la simulation de boxe la plus drôle et la plus aboutie arrive sur la nouvelle console de Sony. Au programme, des matches spectaculaires, déjantés, musclés et une prise en main fort agréable.*

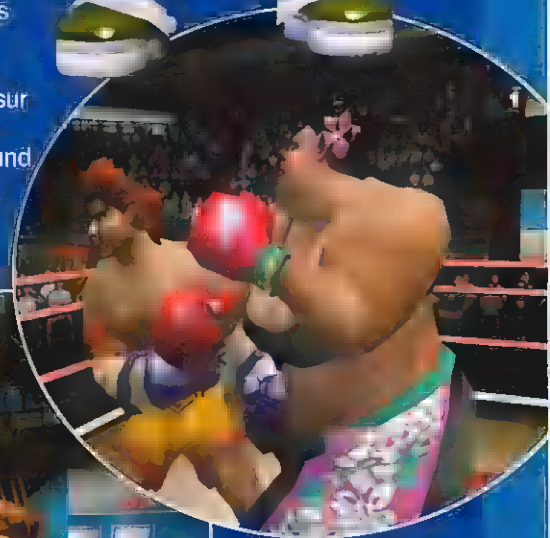
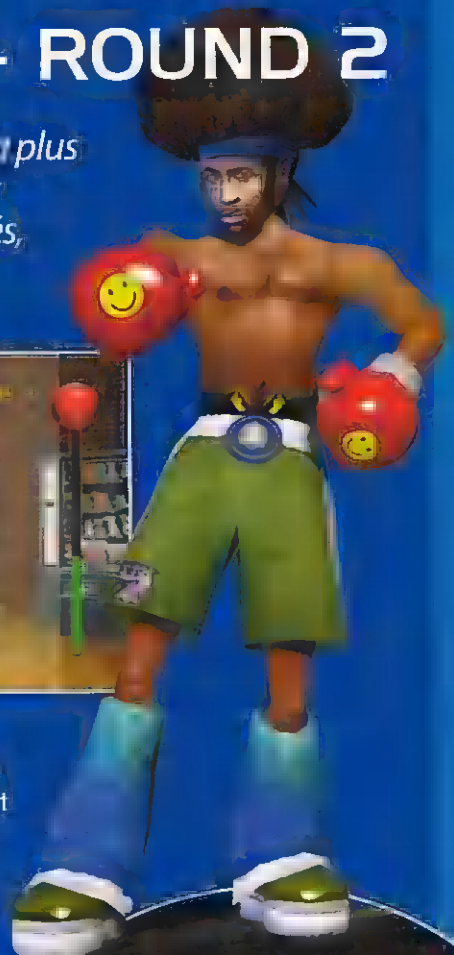


**P**ourquoi changer une équipe qui gagne ? Ready 2 Rumble Round 2 reprend le même principe que l'épisode précédent : proposer des matches de boxe spectaculaires avec des personnages masculins et féminins plus ou moins fantaisistes et aux caractéristiques variées : taille, poids, force physique, coups spéciaux... Et comme Afro Thunder, Butcher Brown ou Lulu, quelques boxeurs du premier jeu sont toujours présents, de nouveaux personnages font leur apparition. On parle de Shaquille O'Neal et de Michael Jackson en personne ! Le délire assuré.

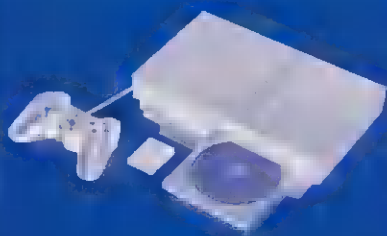
De nouveaux coups et mouvements sont aussi



proposés et assurent ainsi un spectacle de premier ordre : on appréciera tout particulièrement la manière dont se déplacent certains boxeurs ou leur attitude provocatrice envers leur adversaire. Doté de nouvelles vues (angles de caméras variables, zooms sur l'action) et de graphismes améliorés, ce deuxième round de Ready 2 Rumble devrait réveiller le boxeur qui dort en vous.







● Sortie : 24 nov.

## ORPHEN : SCION OF SORCERY

*Prévu pour la sortie de la console, Orphen sera le premier RPG à venir en Europe. Tout en 3D, ce titre, déjà distribué au Japon, a quelques qualités. Et pas mal de défauts...*

**O**rphen est un grand sorcier. Pour la formation de ses deux disciples, il décide de partir pour une grande aventure. Malheureusement, les choses ne se passent pas comme il l'avait espéré. Des monstres envahissent leur bateau. Après quelques combats, ils sont téléportés dans le futur.

### Un RPG

Il vous faut donc enquêter et trouver un moyen de retourner chez vous. Orphen (le jeu) est découpé en deux parties. Dans les phases d'exploration, vous pouvez aller et venir dans les couloirs. De temps en temps, des petits monstres viennent vous attaquer. Ces

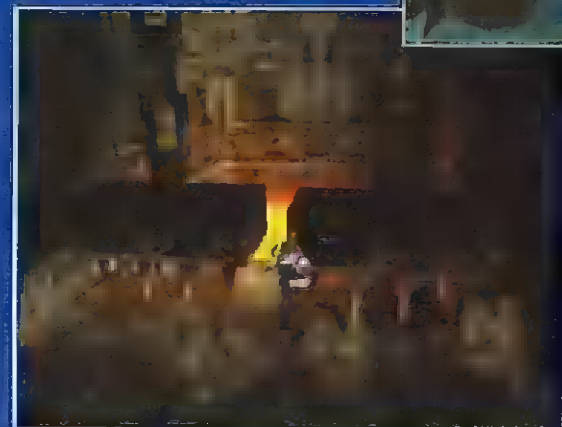
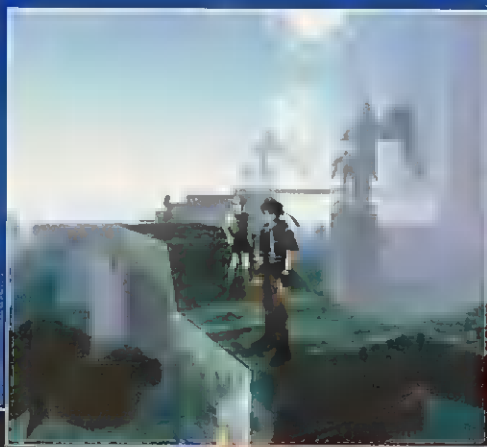
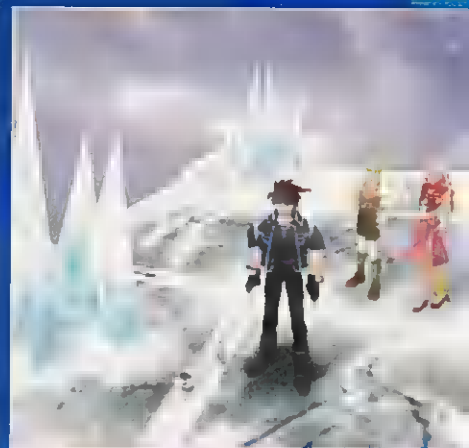
combats se déroulent en temps réel comme dans tous les RPG-action (Zelda). Lorsque l'ennemi est puissant ou trop nombreux, les batailles ressemblent à ceux des jeux de rôles classiques, mais avec une petite différence. Chaque bouton du pad enclenche une action, et c'est le premier qui attaque qui touche. Bien sûr, la magie est omniprésente, classée en différentes catégories (feu, foudre, glace...).

### pas vraiment RPG

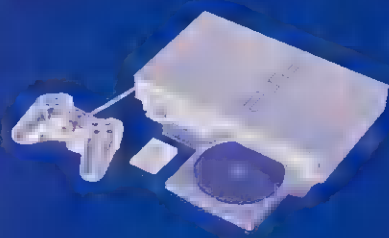
Mais les fans du genre seront perturbés par certains points. Tout d'abord, ce titre est ultra linéaire. Il n'y a pas de village où faire ses courses, ni personne avec qui discuter. On se contente d'atterrir sur un plateau à un point A et d'atteindre le point B qui se trouve de l'autre côté. Enfin, il est



clair que pour les scènes de combats, les développeurs ont voulu innover. Mais ils se sont un peu emmêlés les pédales. Dans une baston sérieuse, on se retrouve dans la confusion la plus totale, et l'on ne sait plus où il faut attaquer.







# TIME SPLITTERS

● Sortie: 24 nov.

L'équipe qui l'on doit GoldenEye, une référence en matière de Doom-Like sur Nintendo 64, revient à la charge et signe avec Time Splitters un jeu d'action 3D hyper violent. Désormais, n'en déplaie Nintendo, c'est pour la Playstation 2 que cette équipe développe ses jeux.



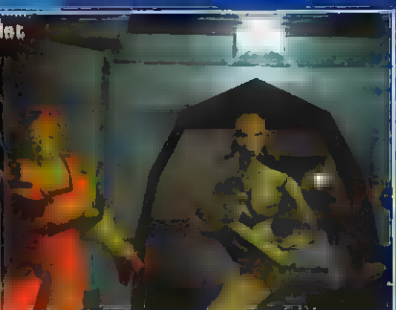
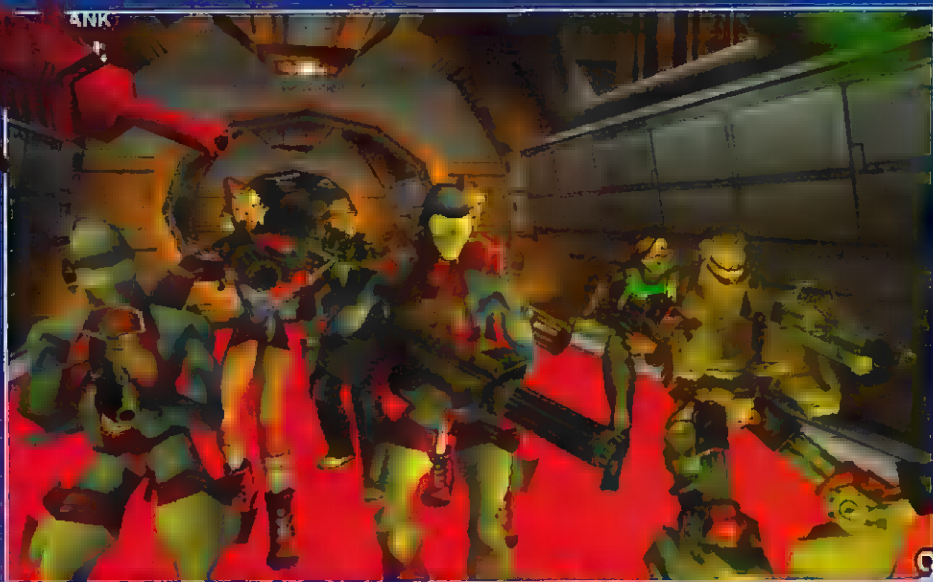
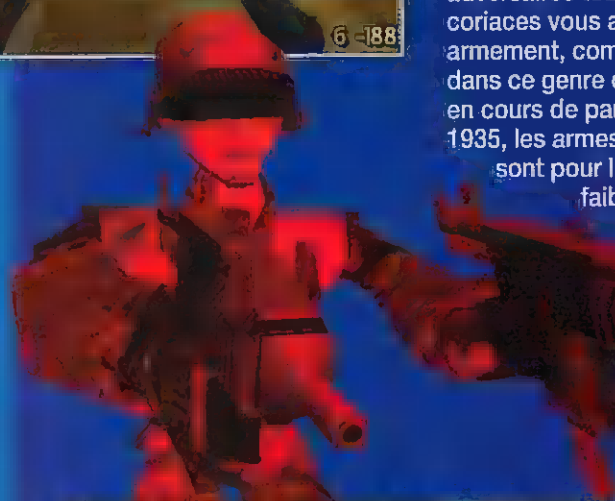
**T**ime Splitters, comme son nom l'indique a un rapport étroit avec le temps. L'action se déroule en effet à travers différentes époques (de 1935 à 2035), qui constituent autant de niveaux répartis à travers une douzaine de mondes. Un siècle d'affrontements avec des adversaires toujours plus coriaces vous attend. Votre armement, comme toujours dans ce genre de jeu, évolue en cours de partie. Et en 1935, les armes disponibles sont pour le moins faiblardes, elles

vont devenir radicalement explosives dans les niveaux suivants: fusil mitrailleur, fusil à lunette, grenades... de quoi calmer vos adversaires proprement et rapidement.

## Une arme dans chaque main

Comme dans GoldenEye, il est possible de porter une arme dans chaque main. Attention toutefois à ne pas gâcher vos munitions, elles sont en nombre limité. Un mode Multijoueur est également disponible, et l'on

peut s'affronter à quatre simultanément sur un même écran. Petit plus, et gros avantage, en plus des quatre joueurs, il est possible d'ajouter des personnages dirigés par la console, ce qui évite de perdre son temps à chercher ses adversaires dans des dédales déserts. L'action prend le dessus. Enfin, sachez qu'un éditeur de niveaux est disponible. Facile d'utilisation, il permet, en toute simplicité, de sauvegarder sur carte mémoire, les niveaux créés. Une première sur console pour ce genre de jeu.







# SILENT SCOPE

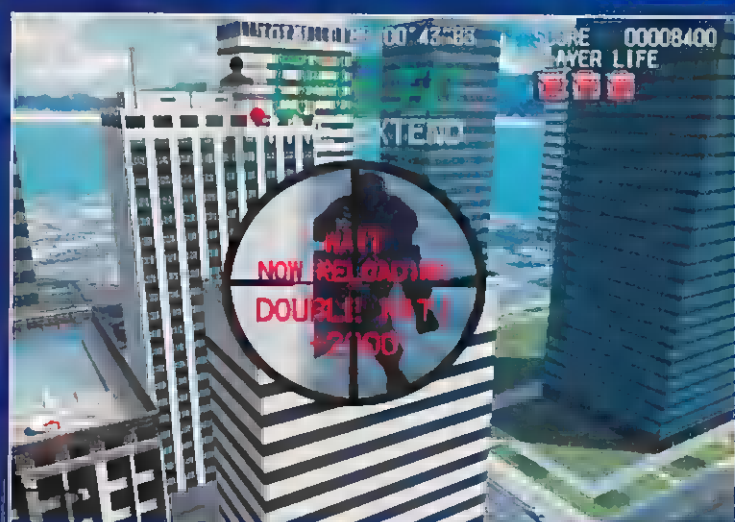
Adapté du jeu d'arcade du même nom, *Silent Scope* pointe le bout de son viseur sur Playstation 2. Au menu des réjouissances, une séance de tir aux pigeons très particulière.

● **Sortie : novembre**



**L**é principe de jeu est très simple et reprend une idée développée en masse dans les Doom-like : le "snipe". C'est au bout d'un fusil à lunette que se déroulent les missions de ce jeu. L'originalité de *Silent Scope* est donc la présence d'une mire durant toute la partie. Un pointeur vous indique la position des cibles à abattre afin de vous orienter plus facilement sur votre objectif. Si les missions sont diverses, le principe reste toujours le même : abattre

plus de terroristes en un temps imparti. Chaque méchant abattu rapporte de précieuses secondes de bonus qui s'ajoutent à votre compteur. La règle est simple : viser vite et bien ! Pas évident du tout. L'idéal pour faire un carton est quand vous êtes posté au sommet d'une tour, avec une large vue sur les buildings et les toits environnants. D'autres missions vous placent à bord d'un véhicule. Pointer correctement ses adversaires est alors un véritable exercice de style.







● Sortie : 24 nov.

## ESPN GAMES INTERNATIONAL TRACK & FIELD

*Les Jeux olympiques continuent sur Playstation 2. Douze épreuves, un panaché d'athlétisme et d'autres sports spectaculaires, vous attendent dans ce titre. Mais serez-vous capable de dépasser les performances des athlètes français à Sydney ?*

**T**rack & Field est à la base un jeu sorti en 1983 dans les salles d'arcade. À l'époque, les épreuves proposées étaient celles du décathlon : de l'athlétisme pur et dur. Dix-sept ans plus tard, les épreuves couvrent une gamme plus large, avec la natation, l'haltérophilie, le tir ou la gymnastique. Mais le système de jeu repose sur le même principe qu'autrefois : on bourrine le plus rapidement possible sur deux boutons pour faire gagner de la vitesse à son athlète. On appuie sur un autre pour déclencher une action : sauter une haie, faire un appel avant la planche de saut, lancer un javelot ou un marteau. Préparez-vous de

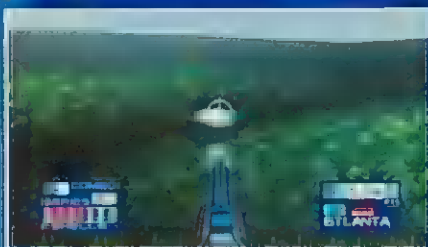


belles suées et de sacrées crampes aux doigts (ou à l'avant-bras et à l'épaule pour ceux qui ont un briquet).

### De toute beauté

L'amélioration principale de cette Track & Field nouvelle génération réside incontestablement dans le graphisme. Il est de toute beauté. Il en est de même pour les animations qui gagnent

énormément en fluidité et poussent le réalisme assez loin. Konami a d'ailleurs eu recours à la technique de Motion Capture pour réaliser les animations du jeu. Et tenez-vous bien, c'est Maurice Green, le nouveau champion olympique, qui a servi de modèle. Du coup, on a parfois l'impression d'avoir sous les yeux des images tirées des derniers JO de Sydney.







# FIFA 2001



● **Sortie : 24 nov.**

*Testé en import (C+ 102), ce Fifa n'avait pas vraiment conquis nos footeux maison. Cependant, le titre a des qualités certaines et de bons arguments. Il peut donc charmer pas mal d'amoureux du ballon rond.*

**L**a série des Fifa traverse les années et les générations de consoles... Un jeu particulier, qui plaît ou qui déplaît, mais qui ne laisse personne indifférent. Les phases de jeu sont spectaculaires, rapides – très rapides, même –, mais on lui reproche souvent son

style uniforme et ses tactiques pour le moins simplistes...

## Un Fifa de plus

Cette version PS2 apporte un petit quelque chose en plus au jeu, mais en gros, ce Fifa ne déroge pas à la règle. Les actions sont rapidement

menées et il n'est pas difficile de trouver les tactiques gagnantes. Je veux bien sûr parler de

la course ■ long de la touche, suivie du centre au bon endroit, un joli geste technique, ■ goooooaal! Tous les amateurs de la série connaissent cet enchaînement. Mais bon, les personnages bougent bien ■ on assiste à de belles phases offensives et défensives. Malheureusement, elles se ressemblent trop souvent.

## Plein les yeux

A priori, ce Fifa est un des plus beaux jeux de foot sur console. Le visuel est très soigné, les

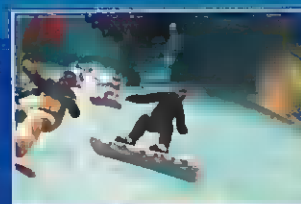
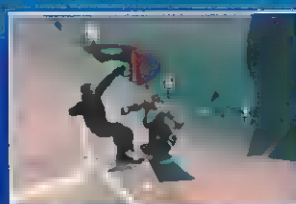
stades sont magnifiques, les joueurs et leurs mouvements sont tout simplement superbes. Un peu mous cependant... Pour l'animation, on est loin du décevant ISS. Les caméras suivent bien les actions ■ ■ menu d'options très complet permet de trouver son angle de vue idéal. Enfin, comme d'habitude, les modes de jeu sont assez nombreux. On retrouve le mode Coupe du monde, le mode League, et l'Entraînement. Bref, ce bon vieux Fifa est le seul jeu de foot qui vaille le coup pour l'instant sur PS2.







# SSX



● Sortie : 24 nov.

*SSX, voilà un titre intrigant... Pourquoi EA a-t-il baptisé son jeu de glisse Super Snow Cross ? Tout simplement parce qu'il s'agit ici d'immenses courses dont les énormes tracés évoquent le Boardercross. La discipline montante du Snowboard...*



**U**ne fusion entre WipEout, Trick Style et Snow Surfers ?

Oui, SSX n'est pas une simulation de snowboard, c'est de l'arcade pure. On dirige des snowboarders humains capables de sauts de plusieurs dizaines de mètres, d'accélération spontanée par un système de boost. Les parcours sont parfois dignes de WipEout avec des vrilles impressionnantes. Les programmeurs s'en sont donnés à cœur joie.

Une des descentes se déroule dans un flipper géant, il y a même des feux d'artifices sur certains parcours... Et un mode 2 joueurs permet d'inviter sa douce à Courchevel pour pas trop cher.

Le principe de jeu est simple, avec deux modes principaux : Freeride et Championnat. L'un permet de rider les pistes sans

pression, juste pour s'entraîner. L'autre propose trois compétitions : Training, Freestyle et Course. Le mode pour s'entraîner est vraiment bon, nous en reparlerons dans le test complet. Les deux modes principaux serviront à découvrir l'ensemble des pistes, boards, persos ainsi que leurs tenues.

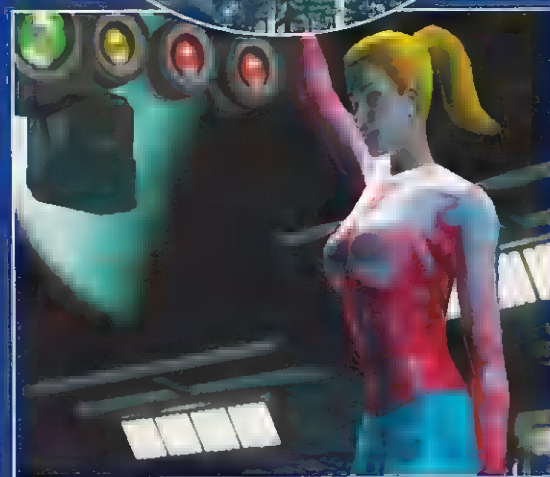
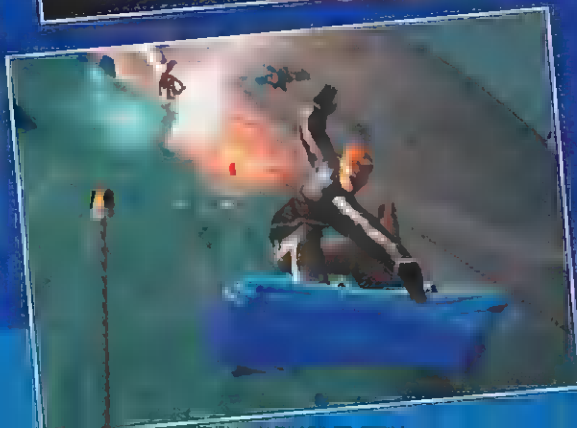
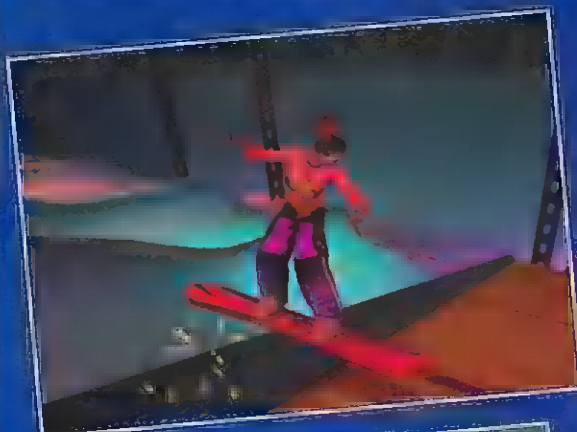
*Fais des purs tricks et t'auras grave du boost !*

Le but du jeu est de faire monter sa barre de boost. Pour ça, il faut réussir de gros sauts avec des grabs bien ardues, des enchaînements, avec des rails par exemple. Dans le mode Course, elle permettra de rattraper une erreur ou de prendre de l'avance sur le peloton de "crosseurs"

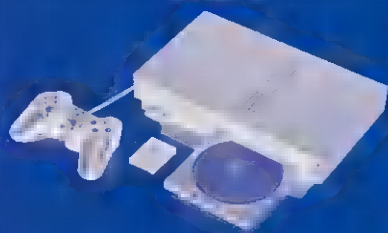
enragés. Car cette caill'ra n'arrête pas de vous agripper le blouson. Dans le mode Freestyle, les boosts sont nécessaires pour les énormes jumps qui vous mènent à des icônes multiplicatrices de score.

*Heu... c'est beau pour de la PS2 quand même...*

Il fait bien dire : le jeu est super beau. Effets de lumières, de neige, les animations de persos sont bonnes, les textures sont propres, c'est vraiment du beau boulot. En plus, c'est très jouable au pad analogique comme à la manette. Bref, un titre réussi, qui a séduit Switch. On déplore pour l'instant de gros ralentissements sur la préversion que nous avons entre les mains.







● Sortie : 24 nov.

# FI RACING CHAMPIONSHIP

On le pressentait, Ubi Soft est bien décidé à décliner son F1 Racing Championship à toutes les sauces... Après la Gameboy, la Playstation, la Nintendo 64 et la Dreamcast, c'est au tour de la PS2 d'accueillir ce jeu de formule 1.



**G**âce à la licence officielle FIA, ce F1 Racing Championship autorise l'ensemble des circuits de la saison 1999. Evidemment, on retrouve les 22 pilotes et leurs bolides répartis en 11 écuries, et la hiérarchie est respectée. En clair, les hommes à battre sont M. Shumacher et M. Hakkinen. Immédiatement, on se rend compte que la modélisation des véhicules a fait

l'objet d'un travail important, et le design des tracés s'annonce assez fidèle à la réalité.

## Pour tous les goûts

Comme ses prédécesseurs, le jeu offre deux modes distincts. Premièrement, un mode Arcade pour le fun et la vitesse, sans trop se prendre la tête pour les réglages, et avec une seule course ou un championnat complet. Deuxièmement, un mode Simulation pour les adeptes de réalisme. Là, le pilotage risque de demander plus de dextérité et de maîtrise du véhicule. Soigner ses trajectoires, éviter les chocs et gérer ses arrêts aux stands sera sûrement important. Le menu d'options permettra de paramétrer ses courses : distance à parcourir, dégâts des véhicules, niveau de difficulté... Quant aux réglages des bolides, ils semblent satisfaisants : boîte, pneus, hauteur de châssis, essence...

Un mode Multijoueur est aussi proposé, en écran split (horizontal ou vertical, au choix).

Grâce à la puissance de la PS2, le réalisme des courses va sûrement monter d'un ton. On annonce un son de moteur bien retranscrit. Parions que l'on retrouvera bon nombre de bruitages : public, retour de flamme, pistolet pneumatique dans les stands...

## Du réalisme

L'intelligence artificielle des versions ultérieures nous avait emballés, du concurrent qui ferme les portes au retardataire qui se laisse dépasser. Les courses gagnent beaucoup en intérêt. Alors espérons que ce volet PS2 reprendra ces bonnes idées. Bref, c'est avec impatience que nous attendons ce F1 Racing Championship. Rendez-vous prochainement pour le test complet...







● Sortie : 24 Nov.

# RAYMAN REVOLUTION

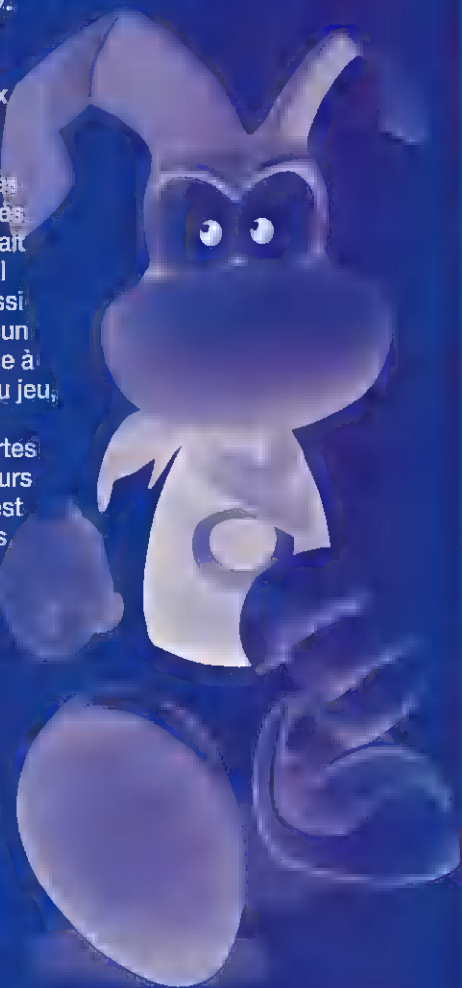
*Quelques mois après la sortie de Rayman 2 sur Dreamcast, Nintendo 64 et Playstation, Ubi Soft réserve une bonne surprise aux possesseurs de Playstation 2 : un épisode inédit, spécialement développé pour la nouvelle console de Sony.*

**L**e principe de jeu n'a pas changé d'un poil : il s'agit toujours de faire évoluer Rayman, le personnage que vous incarnez durant toute la partie, à travers différents niveaux tout en 3D. Son but est simple : libérer ses amis retenus prisonniers. La grande diversité du jeu tient en une formule élémentaire : varier les plaisirs en proposant alternativement des phases de plates-formes, des séquences d'action, des étapes de glisse et des périodes d'exploration sous-marines. Ajoutez à cela des affrontements réguliers avec de gigantesques boss, et

vous obtiendrez très certainement l'un des jeux d'action les plus réussis du moment.

Epaulé par des graphismes très colorés et très détaillés, ce nouveau Rayman devrait satisfaire un large éventail de joueurs, débutants aussi bien que confirmés. Chacun y trouve son compte grâce à la difficulté progressive du jeu, plutôt bien dosée.

Enfin, sachez que des cartes de jeu en mode Multijoueurs sont disponibles, et qu'il est possible (et toutefois vous possédez un Multitap) de s'y affronter à quatre.







# DES JEUX À GOGO

*D'autres jeux, de tout genre et de tous horizons, seront également disponibles à la sortie de la console ou dans les semaines qui suivent. Aventure, sport, Doom-like, simulation... rien n'a été oublié.*

## STREET FIGHTER EX3

Street Fighter EX3 vous propose de vous battre avec tous les personnages de la saga à rallonge de Capcom. Dans ce jeu de baston tout en 3D, vous pouvez changer de personnage en cours de combat, un peu comme dans

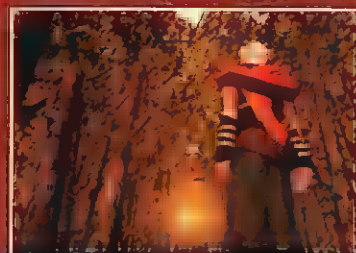
Tekken Tag Tournament. Malgré une jouabilité très acceptable, ce titre souffre malheureusement d'une très mauvaise qualité graphique. De plus, les ralentissements sont monnaie courante.



● Sortie : 24 nov.

## EVERGRACE

Evergrace est un action-RPG à la Zelda. Yuterald et Shirami doivent percer le secret du cristal Parumila, dans une quête qui se complique au fil de l'aventure. En plus des armes blanches, les deux protagonistes peuvent utiliser des cristaux pour lancer des attaques magiques. Les combats se font donc en temps réel et pas au tour à tour. Au départ prévu pour Playstation, Evergrace nous offre un très joli graphisme comparé aux productions actuelles.



● Sortie : décembre

## THEME PARK WORLD

Theme Park World est un titre très connu des joueurs PC. Dans cette simulation économique déjà sortie sur PS, vous contrôlez un directeur de parc d'attractions désireux d'offrir un maximum de sensations à ses clients. Il faut donc installer et là divers manèges et stands. La version PS2 comportera tous les manèges de la version PC, ainsi que ceux de la Playstation. Il faut maintenant espérer que la souris sera disponible pour la sortie de ce titre tout en 3D temps réel.



● Sortie : décembre

## ESPN X-GAMES SNOWBOARDING

Comme son nom l'indique, ESPN X-Games Snowboarding est un jeu de snowboard comme Switch les aime. On devrait retrouver la totalité des disciplines de ce sport : halfpipe, big air, free ride... Le jeu semble très réaliste, et les rideurs seront ultra détaillés (les vêtements bougent avec le vent). Un titre à suivre de près donc. On vous tient au courant...



● Sortie : décembre

## ETERNAL RING

Eternal Ring est la suite de King's Field, la trilogie mythique sortie sur Playstation. Il s'agit en fait d'un mix de RPG (avec magie et inventaire à gérer) et de Doom-like (vue subjective pour les déplacements et les combats). La version française sera dotée de quelques améliorations. Ainsi, une carte permettra de mieux se repérer. De plus, les dialogues seront intégralement parlés et les déplacements gagneront en rapidité.



● Sortie : 24 nov.

## FANTAVISION

Fantavision est une pure "japonaiserie". Le but est simple : des fusées partent dans le ciel, et il faut les faire exploser au bon moment – ou au petit bonheur la chance – afin de créer de beaux feux d'artifice. Complètement abasourdi au début par tant de débilité, on finit néanmoins par accrocher au principe après quelques parties. Les combinaisons sont multiples et la difficulté est progressive. De là à investir 400 francs dans un jeu qui ne vous amusera que deux ou trois heures...



● Sortie : 24 nov.



## SMUGGLERS RUN

Dans Smugglers Run, vous jouez le rôle d'un contrebandier. Mais la police est présente et vous empêche de faire votre travail correctement. Grâce à votre 4x4, vous pourrez éviter les éventuels barrages en passant sur le bas-côté. Bien sûr, la conduite deviendra bien plus laborieuse. A l'instar de Driver, les véhicules possèdent une barre d'énergie. Lorsqu'elle est vide, c'est mauvais pour la suite...



● Sortie : décembre

## MIDNIGHT CLUB

Midnight Club vous mènera dans les rues de New York et Londres. Au volant de l'un des 96 véhicules du jeu, il faudra sortir vainqueur des rodéos nocturnes, ceci afin de vous faire remarquer par le Midnight Club, un groupe de hors-la-loi motorisés qui luttent contre des bandes rivales. Enfin, les voitures seront de véritables répliques de modèles existants (BMW, Ferrari...).



● Sortie : décembre

## ISS 2000

Pour la première fois dans la série de foot ISS, Konami a gagné une licence lui permettant d'exploiter les véritables noms des joueurs. Pour la version européenne, l'éditeur a prévu des améliorations dans le graphisme et l'animation par rapport à la version japonaise.

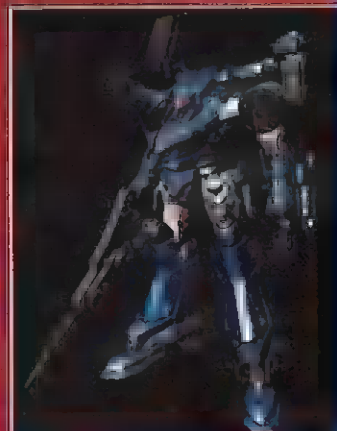


Espérons que ces progrès seront perceptibles, car sinon, la PS2 européenne risque de se doter du pire ISS jamais sorti. Comme quoi, les bits ne sont pas tout...

● Sortie : décembre

## ARMORED CORE 2

Armored Core avait su trouver son public sur Playstation. Pour cette suite, l'aspect "customisation" des méchas a été renforcé. Vous avez donc à votre disposition plus de pièces détachées et d'armes. Vous pouvez aussi dessiner votre propre logo et changer les couleurs de votre engin de guerre. Une fois votre robot "surgonflé", vous pourrez accomplir divers objectifs à travers des villes en ruines.



● Sortie : 24 nov.

## UNREAL TOURNAMENT

Ce titre fait partie des meilleurs Doom-like sur PC. La version Playstation 2 sera semble-t-il identique à celle de la Dreamcast. Le mode Multijoueur est au centre du débat. En effet, le modem de la console de Sony n'est pas encore prêt; dommage, car les parties en ligne constituent le principal intérêt de ce jeu. Pour ce qui est de la jouabilité, on espère que la souris sera disponible.

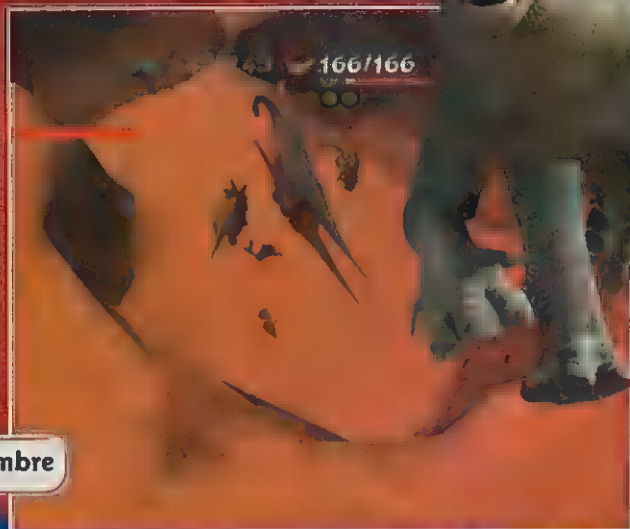
● Sortie : février 01



## DINOSAURE

Dinosaure reprend l'histoire du film d'animation éponyme de Pixar, prévu au cinéma pour les fêtes de fin d'année. Dans ce jeu d'aventure tout en 3D, vous contrôlez Aladar, Zini et Flia, trois gentils dinosaures qui doivent mener leurs congénères vers des terres plus accueillantes. Les différentes étapes du jeu sont entrecoupées de nombreuses scènes cinématiques tirées du long métrage de Disney.

● Sortie : décembre





# PlayStation 2



## En avant-première venez découvrir dans votre Micromania les jeux PS2



RIDGE RACER 5



FIFA 2001



TEKKEN TAG TOURNAMENT



SSX

**SORTIE OFFICIELLE  
EUROPÉENNE  
LE 24 NOVEMBRE 2000**



# MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Écoutez l'émission  
**Fun Attitude**  
du lundi au vendredi  
12h-14h et gagnez  
2 fois 5 jeux !



**La Mégacarte**

Gratuite avec 1<sup>er</sup> achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise\* sur des prix canons !

\*Remise différée sur le Bon de Réduction de 50 F. Remise non applicable sur les Consoles.



**Recyclez vos jeux !**

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés !

Micromania reprend vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64.

\*Voir conditions à la caisse.

### LES MICROMANIA

- MICROMANIA ANGERS** **NOUVEAU**  
C. Géant - Espace Anjou - 49000 Angers  
Tél. 01 42 56 04 13
- MICROMANIA CLAYE-SOUILLY** **NOUVEAU**  
C. Carrefour - 77000 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41
- PARIS**
- MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
1, rue des Firoettes - Niveau 2 - Tél. 01 55 34 98 20
- MICROMANIA MONTPARNAISSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 78 07 07
- MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
Galerie des Champs - 44, av. des Champs-Élysées - 75008 Paris  
Tél. 01 42 56 04 13
- MICROMANIA OPÉRA**  
Passage des Princes - 100, rue des Italiens - 75009 Paris  
Tél. 01 40 15 93 10
- MICROMANIA E 2**  
C. Carrefour - 75011 Paris - Tél. 01 45 89 70 43
- MICROMANIA EOLE**  
75009 Paris - Tél. 01 45 89 70 43
- MICROMANIA MONTPARNAISSE GARE**  
Gare Paris Montparnasse - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

- MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT** **NOUVEAU**  
C. Carrefour - 77000 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11
- MICROMANIA LE MANS SUD** **NOUVEAU**  
C. Carrefour - 72000 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79
- RÉGION PARISIENNE**
- MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**  
C. Carrefour - 91000 Villiers-En-Bière - Tél. 01 64 87 11 11
- MICROMANIA VILLIERS 2**  
C. Carrefour - 91000 Villiers-En-Bière - Tél. 01 64 87 11 11
- MICROMANIA SAINT-QUENTIN**  
C. Carrefour - 78100 Montigny-Le Bretonneux  
Tél. 01 30 43 25 23
- MICROMANIA PLAISIR**  
C. Carrefour - 78370 Plaisir-Les Clayes - Tél. 01 30 07 51 87
- MICROMANIA MONTesson**  
C. Carrefour - 78360 Montesson - Tél. 01 61 04 19 00
- MICROMANIA LES ULIS 2**  
C. Carrefour - 91000 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99
- MICROMANIA ÉVRY 2**  
C. Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

- MICROMANIA AUCHAN** **NOUVEAU**  
Auchan - 17000 Angoulême - Tél. 04 90 81 11 11
- MICROMANIA MONDEVILLE** **NOUVEAU**  
C. Carrefour - 27100 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82
- MICROMANIA LA DÉFENSE**  
C. Carrefour - 92092 La Défense - Tél. 01 47 77 50 20
- MICROMANIA BEL'EST**  
C. Carrefour - 93170 Bagnelet - Tél. 01 41 60 14 16
- MICROMANIA PARINOR**  
C. Carrefour - 93000 Paris - Tél. 01 48 65 35 39
- MICROMANIA ROSSIGNOL**  
C. Carrefour - 93117 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
- MICROMANIA LES ARCADES**  
C. Carrefour - 93160 Noisy-le Grand - Tél. 01 43 04 25 10
- MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**  
C. Carrefour - 94200 Ivry-Grand-Ciel - Tél. 01 47 00 00 00
- MICROMANIA BELLE-ÉPINE**  
C. Carrefour - 95000 Belleville - Tél. 01 48 00 00 00
- MICROMANIA CHETIF**  
C. Carrefour - 95000 Chetif - Tél. 01 43 77 24 01

- MICROMANIA VALENCIENNES** **NOUVEAU**  
C. Carrefour - 59410 Valenciennes - Tél. 03 20 00 00 00
- MICROMANIA NANTES SAINT-SEBASTIEN** **NOUVEAU**  
C. Carrefour - 44000 Nantes - Tél. 02 51 79 08 08
- MICROMANIA BERCY 2**  
C. Carrefour - 75005 Paris - Tél. 01 41 19 31 61
- MICROMANIA VAL DE FONTENAY**  
C. Carrefour - 94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 18
- MICROMANIA CERGY**  
C. Carrefour - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 11 11
- PROVINCE**
- MICROMANIA ANTIBES**  
C. Carrefour - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16
- MICROMANIA CAP 3**  
C. Carrefour - 06700 Cap d'Antibes - Tél. 04 93 14 61 47
- MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
C. Carrefour - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 01
- MICROMANIA VITROLLES**  
C. Carrefour - 13127 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

Les bornes de démonstration sont disponibles dans les Micromania à partir de début novembre.



► • Vous avez aimé  
(ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis,  
votez, laissez vos commentaires !

• Vous voulez acheter un jeu ?  
Venez consulter les avis des testeurs  
et des autres joueurs !

# micromania.fr

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

## GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les jeux que vous voulez acheter, et gagnez peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

## CODES ET ASTUCES

20 000 codes astuces consulter  
Ténchu (PSX), Spiderman (PSX), Virtua Tennis (DC)...  
Et les solutions des tops : Parasite Eve 2 (PSX), Perfect Dark (N64),  
Ecco Le Dauphin (DC), Diablo (PC)...

## SOS JEUX

Un problème dans un jeu ?  
Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanés !

## E-NEWS MICROMANIA

Recevez chaque semaine toute l'actualité du jeu vidéo  
en nous laissant votre adresse e-mail.

# LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS



- 13 MICROMANIA AUBAGNE  
C. C. Aubagne - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE  
C. C. La Valentine - 13011 Marseille - Tél. 04 91 35 72 77
- 13 MICROMANIA LE MERLAN  
C. C. Le Merlan - 13014 Marseille - Tél. 04 95 05 33 45
- 21 MICROMANIA DIJON  
C. C. La Toison - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE  
C. C. Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 00 98
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER  
C. C. La Polygone - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 70 09 97
- 44 MICROMANIA NANTES  
C. C. Beaulieu - 44272 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96
- 45 MICROMANIA ORLÉANS  
C. C. Place de l'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE  
C. C. Les Trois Fontaines - 45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL  
C. C. C. Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

- 54 MICROMANIA NANCY  
C. C. Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMECOURT  
C. C. Semecourt - 57280 Semecourt - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCO  
C. C. Ronco - 59223 Ronco - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS  
C. C. Leers - 59115 Leers - Tél. 03 20 96 80
- 59 MICROMANIA EURALLIE  
C. C. Eurallie - 59777 Lez - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2  
C. C. Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE  
C. C. Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 65 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT  
C. C. Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG  
C. C. Place des Halles - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

- 67 MICROMANIA ILLKIRCH  
C. C. Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20
- 68 MICROMANIA MULHOUSE  
C. C. Auchan - 68110 Mulhouse-Illzach - Tél. 03 89 61 65
- 69 MICROMANIA ECLY  
C. C. Grand-Ouest - 69132 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU  
C. C. La Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE  
C. C. Saint-Pierre - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS  
C. C. St-Genis 2 - 69230 St-Genis-Laval - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS  
C. C. Auchan - 72850 La Chapelle-St-Aubin - Tél. 03 52 11 96
- 74 MICROMANIA ANNECY  
C. C. Auchan - 74330 Epagny - Tél. 04 50 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER  
C. C. Auchan - 76000 Rouen - Tél. 02 32 18 55 44

- 83 MICROMANIA MAYOL  
C. C. Auchan - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR  
C. C. Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON  
C. C. Auchan - 84000 Avignon - Tél. 04 90 31 17 66



MICROMANIA : partenaire de l'émission GAME ONE  
sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.





## Pour vos commandes :

**Téléphone :** 03 89 510 192  
**Internet :** [www.colorstation-club.com](http://www.colorstation-club.com)  
**Courrier :** COLORSTATION CLUB  
 1A Place du Général de Gaulle  
 68120 Richwiller - FRANCE  
**En direct ICQ :** 92020094

## FRAIS DE PORT = 1 F\*

\*pour toute première commande de + de 199 francs (hors contre-remboursement + 35F)



**199F**  
**POWER 3D**  
 Toutes les sensations du volant dans ta manette, 360° ROLLING PAD intégré !  
 tu gagnes 83 pts



**39F**  
**Manette PSX**  
 croix directionnelle, couleur gris origine, en plus t'as le playstick offert !  
 tu gagnes 16 pts



**299F**  
**Powerstation**  
 Arrête de te prendre la tête avec les câbles connecte un powerstation, portée 20M !  
 tu gagnes 125 pts



**299F**  
**arcade pad PSX**  
 Retrouve le plaisir du jeu d'arcade sur ta play, RUMBLEBALL + TURBO intégrés.  
 tu gagnes 125 pts



**49F**  
**GB Link**  
 échange tes POKÉMONS avec tes amis grâce au câble Link universel !  
 tu gagnes 20 pts



**129F**  
**JOYPAD DC**  
 manette cristal colors avec fonction turbo et 2 slots carte mémoire.  
 tu gagnes 54 pts



**49F**  
**CALCPAD**  
 la calculatrice la + FUN pour frimer en cours !  
 tu gagnes 20 pts



**59F**  
**pointeur Laser**  
 5 têtes pour délirer grave, 300M de portée, normes CE.  
 tu gagnes 25 pts

# ColorStation

L'ultime club d'achat accessoires & goodies

## GAMEBOY

flexible wormlight pocket&colors	49F	20 pts
ecran de rechange pocket&colors	19F	8 pts
housses de protection translucide souple pocket&colors	29F	12 pts
alimentation pour ancienne gameboy	39F	16 pts

## DREAMCAST

cd multiboot PRO (import & backup)	59F	29 pts
gun compatible VMS, vibreur et fonction autoreload	249F	104 pts
vibreur translucide	99F	41 pts
cable RGB audio video	49F	20 pts

## PLAYSTATION

collector's autocollant repositionnable	29F	12 pts
black cdr intenso 16x	13F	5 pts
coque translucide (5 couleurs dispos)	99F	41 pts
manette vibrante analogique TShock + 1 pad standard gratos	129F	54 pts
manette xwing boomerang	49F	20 pts
cable RGB audio video	39F	16 pts
cable extension manette 2M	39F	16 pts
cable Link	39F	16 pts
carte mémoire black mega	39F	16 pts
cartouche action replay pro	99F	41 pts

Deviens membre du Club,  
 accumule des points  
 et reçois tes accessoires  
**GRATOS !**



# TESTS

*Noël, c'est pour bientôt et ça se sent ! Rendez vous compte : Driver 2, Spyro 3, Silent Scope, Zelda Majora's Mask, Medal of Honor Resistance (ici en photo), Ms Pac-Man, Les 24h du Mans... rien que du bon ! Toutes les consoles sont à l'honneur ce mois-ci et tous les genres sont représentés. C'est pas beau, la vie ?*



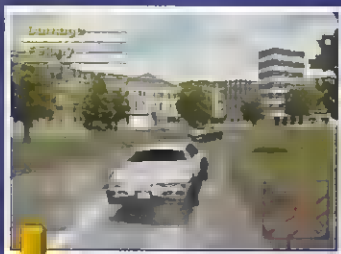


# DRIVER 2

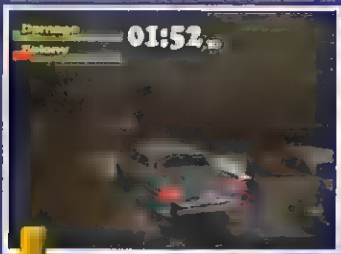
*L'agent de choc Tanner reprend du service sur Playstation. La mafia n'a plus qu'à bien se tenir...*

## LES CAISSES DE TANNER

Ce Driver propose beaucoup plus de véhicules que son prédécesseur. Les modèles varient en fonction du lieu et du type de mission à accomplir. Et puis, la possibilité d'en changer à sa guise en éjectant les pauvres conducteurs s'avère très amusante...



Aux States, on retrouve la bonne grosse caisse américaine du premier volet.



A La Havane, c'est avec de vieilles bagnoles que l'on doit accomplir les missions.



Pas évident de conduire un bus dans les rues sinueuses de Rio.



Un petit tour en ambulance, histoire de mieux se faufiler dans le trafic.

**L**a cinématique d'intro donne le ton d'emblée : Tanner n'est pas là pour plaisanter, et c'est tant mieux, car c'est à de sacrés lascars qu'il a affaire. Un gros morceau de mafia, un truand charismatique, un comptable véreux disparu dans la nature, des tas de Brésiliens armés et pas contents, tels sont les ingrédients de ce nouveau scénario... De magnifiques cinématiques viennent très fréquemment illustrer et ponctuer cette belle histoire. Et ce, quasiment à chaque nouvelle mission !

### Plus d'épreuves et un mode deux joueurs

Les menus offrent un plus grand choix d'épreuves que le premier volet. Outre la grande aventure principale qui vous mène de ville en ville, vous pourrez vous livrer à de petits jeux, ou vous tirer la bourre avec un pote.

Eh oui, ce Driver possède un mode 2 joueurs doté de quatre épreuves : un concours de froissement de tôle, un run sauvage en ville, une course aux checkpoints et un concours d'orientation. Sinon, les solitaires peuvent s'adonner aux joies de l'une des six épreuves des "Driving Games". On y retrouve la course aux checkpoints ainsi que celle consistant à bousiller la caisse de l'adversaire. Ou bien, on peut disputer un concours de slalom et une épreuve de dégomme de plots. Enfin, terminons par une chevauchée fantastique, appelée "Survival", ou par une course sympathique où il faut échapper à ses poursuivants. Ces épreuves se déroulent dans l'une des quatre grandes villes du jeu : Chicago, La Havane, Las Vegas et Rio. A chaque fois, on peut choisir entre deux quartiers de la ville. Driver 1 et ses villes américaines

n'offrait que de grandes lignes droites et des virages à 90 degrés. Seul San Francisco se démarquait légèrement par ses dénivelés prononcés. Ici, on se retrouve rapidement confronté à de belles courbes, plus ou moins étroites, et l'intérêt du pilotage y gagne beaucoup.

### Le pilotage a évolué

Les grands boulevards à quatre voies sont nettement moins nombreux qu'avant. Il vous faudra souvent vous dépatouiller de petites ruelles tortueuses — surtout à La Havane. En règle générale, il faut toujours rouler comme un fou pour exécuter ses missions à temps, mais la petite dose de subtilité nécessaire pour se faufiler dans la circulation est toujours là, et c'est tant mieux. Enfin, le nombre de véhicules disponibles a considérablement augmenté. Chacun possède ses caractéristiques (adhérence, vitesse, accélération).

### Tanner piéton !

Encore une grosse nouveauté, notre héros se déplace maintenant à pied. Bon, il ne parcourt pas des kilomètres, mais c'est bien utile parfois pour changer de véhicule (façon GTA) quand celui-ci est bon pour la casse. D'autre part, Tanner quittera aussi ses bolides pour actionner des portes ou pénétrer dans des bâtiments. Côté réalisation, ce second volet peut sembler un ton en dessous de son prédécesseur. Les villes ont gagné en détails et en couleurs, la qualité de l'animation et la finesse graphique ont légèrement baissé. Un clipping omniprésent fait aussi son apparition. Mais bon, le jeu reste très correct

dans l'ensemble, et très jouable. La bande sonore rassemble des thèmes similaires au premier volet ; ils sonnent un peu "seventies". On entend cependant des thèmes locaux à Cuba et à Rio. Enfin, le ronflement des moteurs et le crissement des pneus sont toujours très vifs. Au final, ce Driver 2 est le digne successeur du premier volet. Les innovations sont là. L'esprit et l'ambiance ont été conservés. Dommage que le visuel ait un peu baissé, mais c'est peut-être notre chère Playstation qui avoue ses limites...



Surprenant, mais les camionnettes sont très performantes. Idéales pour froisser la tôle des autres !



## AVIS OUI!

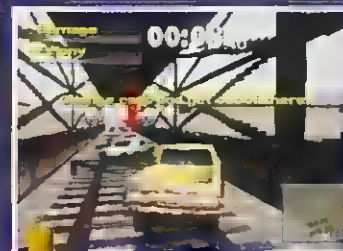


ZANO

Ça fait du bien de retrouver Tanner. Vraiment, ce Driver 2 est une pure réussite : scénario travaillé, plus de caisses, plus de modes, et plein d'autres nouveautés. Seule ombre au tableau : l'animation. Les villes sont plus jolies et mieux détaillées, mais la Playstation rame et avoue son âge. La sensation de vitesse y perd beaucoup. Mais bon, ce Driver 2 reste excellent. Si vous avez aimé le premier, foncez!

## MISSIONS SPECIALES

La plupart des missions consistent à aller du point A au point B le plus rapidement possible. Cependant, il faudra parfois se livrer à de petites séances de Destruction Derby, voler des voitures ou poser des bombes.



Ici, Tanner doit récupérer cette bagnole abandonnée sur les rails, avant que le train n'arrive.



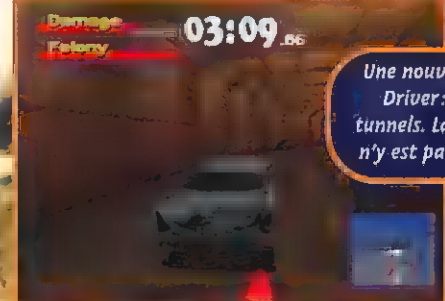
Pour cette mission, il faut voler une voiture de flics.



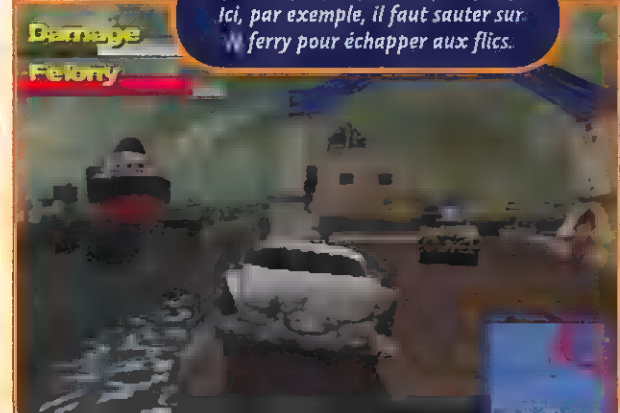
Dans les rues de La Havane, il faut poursuivre ce camion et le détruire. Mais des grenades tombent du véhicule.



Cette voiture est piégée. La livraison de ce colis doit avoir lieu avant la fin du compte à rebours.



Une nouveauté dans Driver : des longs tunnels. La circulation n'y est pas très aisée.



Il faudra parfois faire de jolis jumps. Ici, par exemple, il faut sauter sur le ferry pour échapper aux flics.



Les rencontres avec la police sont quelquefois un peu douloureuses.



## DRIVER 2

### DES MODES POUR CHANGER

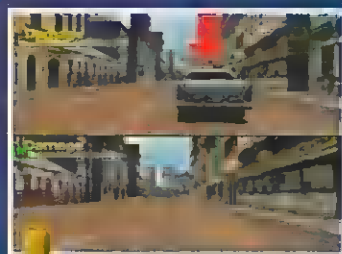
Les "Driving Games" égayent le jeu avec des petites épreuves de pilotage. Sialoms, courses contre la montre, concours de casse et runs aux checkpoints, tout est bon pour assouvir sa soif de conduite sauvage.



Ici, il faut passer entre les plots. Une porte passée rapporte une seconde, et un plot renversé en retire une. Il y a 100 portes au total.



Un classique de Driver: ruiner la caisse de l'adversaire.



A deux, on peut se livrer à de belles courses où tout est permis.



On a souvent le choix entre plusieurs véhicules.

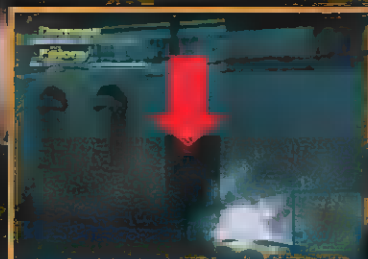
### AVIS OUI!

Driver, le grand retour! Les nouveautés ne manquent pas, comme pouvoir sortir de la voiture et piquer d'autres bagnoles (très sympa!).



Le design n'a pas beaucoup évolué mais quelle surface de jeu! Autre bon point, on voyage pas mal, chaque lieu a sa population, ses propres décors. Le rythme est prenant, éviter les keufs est tout simplement jouissif, les voir s'emplaner dans le mur aussi. Bref, c'est très bon. Moi, j'aime, même si ça ruff' pas trop chanmé!

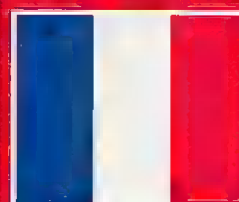
### SWITCH



A pied, Tanner peut ouvrir des portes et actionner des interrupteurs.



Comme d'habitude, est nécessaire se faufiler dans la circulation pour arriver à ses objectifs dans les temps.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: REFLEXIONS
- Éditeur: INFOGRAMES
- COURSE/BANDITISME
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: TRES BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations: BONNES

### PRESENTATION

Des cinématiques nombreuses et superbes. Des menus simples et stylés.

92%

### GRAPHISMES

Les véhicules sont bien faits, et les villes, réalistes. Un manque de précision parfois.

89%

### ANIMATION

Beaucoup de clipping, et une perte de vitesse par rapport au premier volet.

82%

### MUSIQUE

Des thèmes variés et agréables qui collent idéalement au genre.

90%

### BRUITAGES

Suffisamment nombreux et assez bien imités.

90%

### DUREE DE VIE

Beaucoup de niveaux, un mode Solo complet et un mode 2 joueurs. De quoi faire!

93%

### JOUABILITE

Le maniement des voitures est excellent, seul le perso est un peu délicat.

93%

### INTERET

Plus qu'une simple suite, Driver 2 évolue tout en gardant l'esprit et l'intérêt du premier volet. Un très bon jeu!

91%



# GIGAWING

**Giga Wing signe avec panache le grand retour des shoot'em up sur console. Fraîchement débarqué sur Dreamcast, voici un jeu qui en met plein la vue, mais aussi plein les oreilles.**

**L** principe des shoot'em up est vieux comme le monde (un quart de siècle déjà) : vous dirigez un vaisseau dans différents niveaux et vous devez dégommer tout ce qui bouge à l'écran. Un principe simple mais qui demande des nerfs d'acier. En effet, les ennemis sont non seulement très nombreux, mais ils sont aussi fortement armés. Se frayer un passage entre leurs tirs n'est pas chose aisée. Heureusement, le vaisseau que vous dirigez est lui aussi bien équipé. En plus du bouclier protecteur ■ des lasers qui évoluent avec les bonus récupérés au cours du jeu, il est possible de lâcher des bombes qui détruisent tout dans leur rayon d'action, avec force effets visuels. Très pratique quand on se trouve dans une situation critique.

Côté animation, ■ Dreamcast s'écroule. L'écran est souvent encombré de plusieurs centaines d'objets en tout genre (vaisseaux, lasers, bombes, tanks, avions et autres éléments du décor) sans que les animations ralentissent pour autant. Il faut ■ voir pour le croire. Amateurs de sensations fortes, voici le jeu qu'il vous faut. Plusieurs modes sont proposés. Le mode Arcade est très classique. Le Score Attack vous invite à réaliser le plus haut score possible au niveau de votre choix. Enfin, une option Internet, dont on ignore si elle fera partie de la version finale officielle (ce test ayant été réalisé sur une version japonaise), est aussi disponible. Au Japon, cette option permet de télécharger, à partir du Web, de nouveaux niveaux ainsi que des vaisseaux inédits. Comme on dit : "Web and see".

## GIGA LA BOMBA

L'arme la plus destructrice, comme dans tous les jeux de ce genre, est incontestablement la bombe. Elle provo-

que des dégâts considérables sur les forces ennemies ■ vous permet d'en finir rapidement avec les boss de fin de niveau.



En fonction du vaisseau choisi, la couleur de l'explosion varie mais les dégâts restent aussi importants.



Chaque ennemi abattu libère une sorte de médaille qui rapporte des points de bonus.



Avouez que cette bombe incendiaire est très spectaculaire.



Le feu des ennemis ne connaît pas de trêve. Si vous ne les détruisez pas rapidement, il vous en cultra.



Pour éviter de vous trouver dans ce genre de situation délicate, pensez à faire le vide autour de vous.

## AVIS OUI, MAIS...

Giga Wing est dans son genre une sacrée réussite : l'écran est encombré de dizaines et de dizaines d'objets sans que l'animation ne ralentisse. Les effets spéciaux, même s'ils ne sont pas exploités à fond, sont de bon augure et on en prend plein les yeux. La difficulté est élevée, bien que l'on termine le jeu assez vite. En effet, le nombre de niveaux n'est pas très grand. On appréciera aussi le jeu à deux en simultané, très agréable. Seul reproche donc, sa durée de vie.

NIICO

Version : OFFICIELLE  
Dialogues :  
Textes : ANGLAIS

Développeur : CAPCOM  
Éditeur : VIRGIN  
SHOOT EM UP  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Sauvegarde : OUI (1 BLOC)  
Compatible : -

### PRESENTATION

De nombreuses options.  
Textes en anglais.

75%

### GRAPHISMES

Sans forcer sur la dose d'effets spéciaux, de bien belles choses.

89%

### ANIMATION

Quel que soit le nombre d'adversaires, aucun ralentissement.

90%

### MUSIQUE

On s'en passe facilement...

80%

### BRUITAGES

Très classiques, mais indispensables.

80%

### DURÉE DE VIE

Pas très longue, même si la difficulté est au rendez-vous.

70%

### JOUABILITÉ

La prise en main est immédiate. ■ vrai bonheur.

90%

## INTERET

Les amateurs apprécieront la folie destructrice de ce produit.

85%





INTERNATIONAL

## TRACK &amp; FIELD

Actualité aidant, les Jeux olympiques sont à l'honneur sur nos consoles. Après Virtua Athlete, Sydney 2000, c'est au tour de Konami de nous livrer son célèbre Track & Field sur Dreamcast...

**L** jeu est simple : un mode Entraînement, un mode Championnat et peu d'options. Mis à part le son et l'image, on ne peut rien configurer, même pas le niveau de difficulté. Ce titre est donc tourné vers le jeu et la compétition. On y trouve huit épreuves, dont des disciplines reines comme le 100 m, le saut en longueur, le lancer du javelot, plus quatre épreuves cachées qu'il faudra débloquent en glanant les médailles d'or.

### Des mouvements simples

Par rapport à Virtua Athlete, les combinaisons de touches pour exécuter les différents mouvements sont un peu moins évidentes. Heureusement, un didacticiel explique avant chaque exercice quels sont les enchaînements à réaliser. Dans l'ensemble, c'est la vitesse avec laquelle on appuie sur les boutons qui détermine le résultat. Alors préparez les briquets et autres ustensiles, les pads Dreamcast vont souffrir. Cependant, quelques épreuves font exception, comme la barre fixe ou le tir, qui réclament plus de précision et d'adresse.

### Ambiance et réalisme

Les stades et les aires de jeu sont très bien réalisés. On assiste à de très beaux effets de lumière, le soleil venant presque gêner le joueur à certains moments. De même, la modélisation des athlètes est correcte (un ton en dessous de



Zano soulevant 272,5 kg, tu le crois, ça ? © AHL 1936

Virtua Athlete) la reproduction de leurs mouvements est très bien réalisée. Pas de chronos surréalistes, pas de sauts en hauteur démesurés, les performances restent vraisemblables. Enfin, sur le plan sonore, c'est aussi du tout bon. Hormis la foule qui acclame vos exploits, on peut entendre les cris des athlètes ou le bruit du marteau qui derrière l'athlète jusqu'à l'aire de lancement.

### Seul ou à plusieurs

En solo, la recherche de la performance et la volonté de faire tomber les records du monde suffit à motiver le joueur. De plus, débloquent les quatre épreuves secrètes constitue un challenge supplémentaire. Mais c'est à plusieurs que le jeu prend toute son ampleur. Quatre athlètes de salon peuvent participer aux différentes épreuves, l'éclate est assurée...

Au final, ce Track & Field est une réussite. Fun et captivant, il offre beaucoup plus d'épreuves que Virtua Athlete, ainsi qu'une réalisation et une prise en main plus soignées que celles de Sydney 2000.



Le 100 m est sûrement l'une des épreuves les plus douloureuses (pour le pad!).



Les ralentis remontent les exploits des athlètes. Avec un bel effet de flou artistique...



Le triple saut est une épreuve cachée. Une fois qu'elle a été débloquée en mode Entraînement, on la rencontre dans le Championnat.



Avant le début d'une épreuve, on peut voir les athlètes se mettre en place.

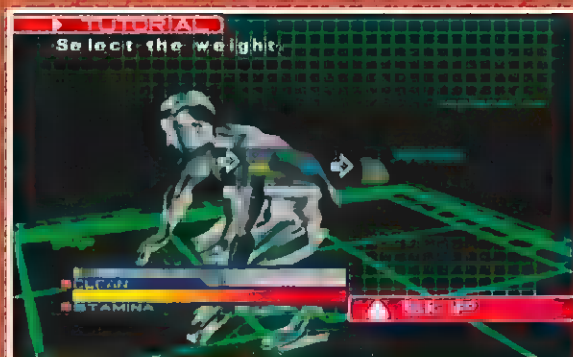


### AVIS OUI!

Vraiment sympa cet International Track and Field! Même seul je me suis réellement amusé. Débloquent les épreuves et gagner l'or partout tourne rapidement à l'obsession, et les qualités graphiques et sonores du jeu aident à garder sa motivation intacte. Bon, c'est toujours du matraquage de pad, mais tous les moyens sont bons pour triompher, non ? Et à plusieurs, pas de surprise, c'est toujours pareil : l'éclate totale. J'attends Niiico, Kael et Toxic de pied ferme.

ZANO





Les mouvements et combinaisons au pad sont expliqués avant chaque épreuve.

Au lancer du marteau, on flirte souvent avec les 100 m lorsque le mouvement est bien réalisé.



## AVIS OUI!

Je me souviens du Track & Field d'arcade: j'ai dépensé tout mon argent de poche dedans! 17 ans plus tard, même si de nouvelles épreuves sont apparues, je retrouve les mêmes sensations de jeu: on a toujours envie de se défoncer comme un malade pour faire plus fort que son adversaire. C'est d'autant plus vrai lorsqu'on y joue à 4 en simultané avec des potes. Si Track & Field n'épargne pas le pad, il assure des heures de plaisir! Un conseil: utilisez un briquet ou un marqueur pour courir plus vite.



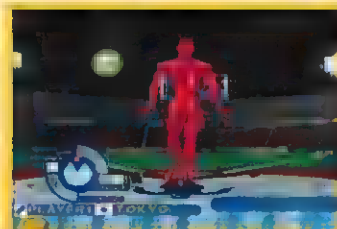
NIICO



Trouver la bonne zone d'impulsion est indispensable pour faire tomber les records du saut en hauteur.

## SECRETS ET BIZARRERIES

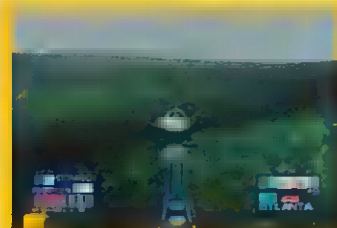
Quatre épreuves secrètes peuvent être débloquées en mode Entraînement. Pour accéder aux deux premières, il faut être monté sur le podium de toutes les autres épreuves. Ensuite, pour les deux dernières, c'est l'or qu'il faut décrocher. D'autre part, en remportant le mode Championnat, vous obtiendrez un mot secret (Athens, Tokyo, Roma, Atlanta...). En entrant ce mot à la place du nom de votre athlète en mode Entraînement, vous obtiendrez un perso étrange...



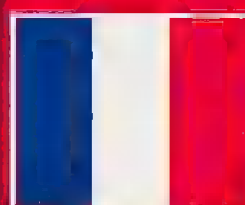
En entrant le mot Tokyo, vous obtenez ce perso rouge qui pousse des cris d'alien.



Pour avoir le perso en argent, il faut entrer "Athens". Celui-ci lorsqu'il court fait autant de bruit qu'un troupeau.



Pour débloquer le tir, il faudra avoir l'or à toutes les épreuves du mode Trial!



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: KONAMI
- Éditeur: KONAMI
- ATHLÉTISME
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: MOYENNE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: VM
- Compatible: PURUPURU PACK
- Vibrations: MOYENNES

## PRESENTATION

Une jolie cinématique, pêchue. Les menus sont simples.

87%

## GRAPHISMES

Colorés et fins, seuls les visages des athlètes semblent un peu négligés.

92%

## ANIMATION

Les mouvements des sportifs sont excellents et réalistes.

92%

## MUSIQUE

Intro rythmée, les autres thèmes restent très discrets.

87%

## BRUITAGES

La foule est bien là. Tout un tas de petits bruits pendant les épreuves.

88%

## DUREE DE VIE

Seul, tout débloquer prend du temps. A plusieurs, pourquoi s'arrêter?

92%

## JOUABILITE

Pas très dur de maîtriser les commandes, mais attention à vos doigts (et aux pads).

88%

## INTERET

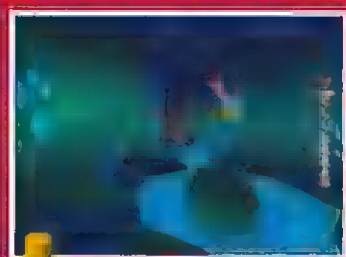
Plus complet que Virtua Athlete, cet International Track & Field ravira les fans de simulation sportive. Un très bon jeu de plus pour la Dreamcast.

92%

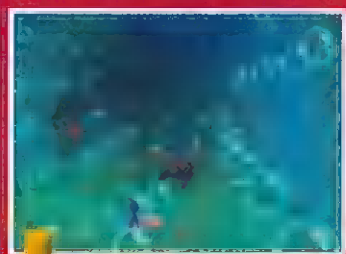


## DES SUPER DRAGONS

Après avoir vaincu un nombre minimal d'adversaires et en passant entre certaines arches, Spyro voit une de ses compétences décuplée. Il faudra parfois l'utiliser pour récupérer les précieux œufs.



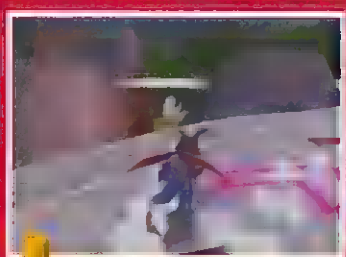
Le super vol permet à Spyro de s'élever comme les dragons adultes. Vous pouvez ainsi atteindre des parois en hauteur ou éviter de chuter dans une crevasse trop large.



La super torpille vous permet d'atteindre de grandes vitesses sous l'eau...



Avec les super flammes, ce ne sont plus des petites flammèches que vous tirerez, mais de grosses boules de feu dévastatrices. En maintenant le bouton Triangle enfoncé, un viseur apparaît.



En super charge, rien ne vous résiste. Avec cette attaque, tout ce qui se dresse devant part en miettes. La trajectoire est dure à contrôler.

*Spyro, le dragon nain mauve, revient pour un troisième volet. Au programme des festivités, sauvetage de la veuve et de l'orphelin, méchouis de sales bêtes et coups de cornes... C'est reparti pour des heures de recherche dans des mondes toujours plus vastes.*

**A**près avoir vaincu deux sinistres dictateurs qui réduisaient de nombreux peuples en esclavage, Spyro lutte cette fois-ci pour la survie de sa race. Une sale sorcière a dérobé tous les œufs pendant la fête de l'année du Dragon (d'où le titre), qui se déroule tous les cent ans. Spyro est donc envoyé par ses congénères à la recherche des précieuses coquilles renfermant les bébés. Il devra explorer chaque monde et accomplir divers objectifs pour les récupérer. Dans sa quête, il sera aidé par de nombreux alliés, déjà rencontrés dans les épisodes précédents. Sparx, la libellule, fait une nouvelle fois office de compteur d'énergie : si vous êtes touché. Pour marquer la continuité entre ce volet et celui d'avant, toutes vos aptitudes sont utilisables dès le début. Il est donc possible de nager, plonger, grimper aux échelles et, bien sûr, planer. Cela a pour effet de réduire considérablement la difficulté et d'éviter de faire sans arrêt des va-et-vient entre les niveaux et les mondes.

### Identique...

Une année seulement s'est écoulée entre cet opus et celui d'avant. C'est juste le temps qu'il a fallu aux développeurs pour écrire un nouveau scénario et enregistrer les différentes voix que l'on peut entendre. Pour la réalisation, Insomniac ne s'est pas foulé. Le développeur s'est contenté de réutiliser sa librairie graphique et les palettes de

couleurs de Spyro. Tout est identique, et certains ennemis (comme le crabe) reviennent tels quels. Pour ce qui est de la jouabilité, elle est très agréable. Chaque bouton sert à effectuer une action, mais aucune nouvelle aptitude n'a été ajoutée. On retrouve également les portails donnant accès à des super pouvoirs. Pour cela, il faut avoir au préalable tué un nombre d'ennemis déterminé. Il vous sera ainsi possible de voler, d'effectuer des super charges et d'envoyer des boules de feu (voir encadré). Le jeu est découpé en quatre grands mondes dans lesquels sont disséminés huit portails menant à d'autres microcosmes. Dans tous ces lieux, les autochtones vous demanderont des services en échange des œufs de dragon en leur possession. Cela va du maire à libérer, à l'escorte de patineuses artistiques. Mais tout cela existait déjà dans les autres épisodes.

### ... avec des plus

Outre ces éléments, il ne faut pas négliger les quelques nouveautés qui peuvent justifier la sortie de ce titre. Tout d'abord, le monde dans lequel vous évoluez s'est considérablement agrandi. En effet, Spyro 3 est composé de 36 niveaux, répartis dans 4 mondes différents, alors que Spyro 2 n'offrait que 24 lieux à visiter. Et même si le dragon n'a pas évolué avec le temps, il peut désormais se faire aider par des protagonistes d'autres espèces. La manière de jouer s'en trouve radicalement changée. Pour

palier le manque de difficulté, il faut remplir au moins un objectif dans chacun des niveaux avant de pouvoir changer de monde. De plus, la carte a été supprimée, ce qui complique vraiment la recherche du chemin à prendre ou la collecte de gemmes. Spyro 3 comporte donc son lot de bons et de mauvais points, mais reste un titre de plates-formes agréable à jouer. Cet épisode clôt la série des aventures du dragon sur Playstation. En attendant une prochaine mouture sur PS2, il devrait vous faire passer d'excellents moments.

## CRASH DANS SPYRO 3

Insomniac aime cacher dans ses titres achevés des démos de ses jeux en préparation. Ainsi, dans Spyro 3, vous pouvez jouer à Crash Bandicoot, dans Spyro 2, à Crash Team Racing. Le troisième épisode des aventures du dragon ne déroge pas à la règle : en effectuant les manipulations qui suivent, vous aurez l'immense joie de reprendre les commandes d'un titre très inspiré de Bomberman : Crash Bash. Attention ! Pour obtenir cette démo, il faut posséder un Action Replay.





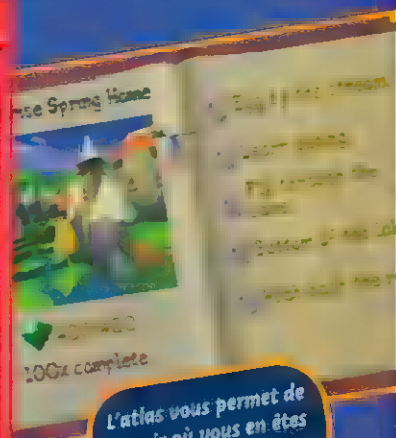
Dans les niveaux de courses, vous êtes amené à prendre les commandes de Chasseur, le tigre, pour une petite séance de shoot.



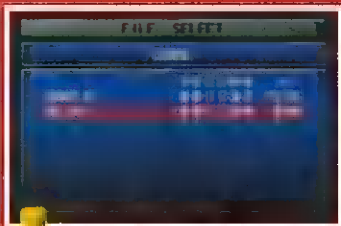
## AVIS OUI, MAIS...

Que dire de ce nouveau Spyro ? L'histoire est prenante, l'humour omniprésent et l'aventure bien longue. De plus, les autres personnages jouables offrent de nouvelles sensations de jeu. Mais hormis sur ces quelques points, ce titre n'a pas évolué. Les graphismes sont inchangés, tout comme les ennemis présents et les objectifs à accomplir. C'est à se demander s'il ne s'agit pas plutôt d'un Add-on comme on en voit souvent sur PC. Malgré cela, il faut reconnaître que ça fait plaisir de contrôler Spyro à travers des contrées encore plus vastes où le danger se glisse partout.

KAEL



L'atlas vous permet de savoir où vous en êtes dans le jeu.



Dans les menus Action Replay, lancez une exploration du CD. Rendez-vous dans le répertoire "GRASHBSH" et lancez le fichier "EXE".



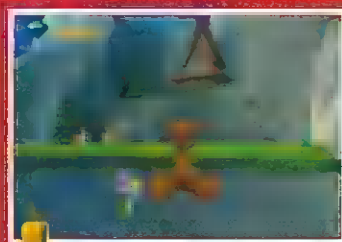
Après quelques secondes de chargement, vous pouvez prendre les commandes de Crash et choisir un des quatre niveaux proposés.



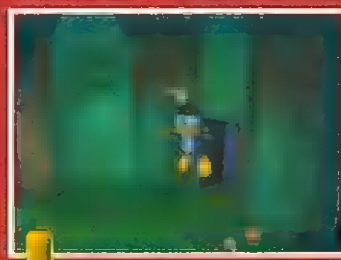
En top, c'est que cette demo peut se jouer à deux. Merci qui ?

## LES P'TITS NOUVEAUX

Quatre nouveaux personnages, en plus la libellule Sparx, peuvent être joués à certains niveaux. Chacun possède ses propres armes et aptitudes. Mais avant de pouvoir les contrôler, il faut d'abord les libérer.



Sheila est un kangourou. Sa libération vous coûtera 600 gemmes. En plus de pouvoir donner des coups de pied très rapides, ce marsupial peut effectuer des sauts impressionnants.



Le sergent Byrd est un pingouin. Vous devrez verser 900 gemmes pour le compter dans vos rangs. Il possède sur chaque épaule un lance-missiles, qui permet d'atteindre des cibles lointaines, et peut voler.



Agent 9 est un singe de l'espace. 1 500 gemmes seront nécessaires pour le faire sortir de sa prison. Il possède l'agilité des primates, mais dispose en plus d'un pistolet laser qui envoie des projectiles rebondissants.



Bentley est un monstre des neiges. Pour le sortir de sa cage, vous faudra verser 1200 gemmes. C'est une grosse brute, lente et ne sautant pas très haut, mais rien ne résiste à sa masse de glace.



Sparx est votre compagnon de route depuis toujours. Il devra pour certains niveaux agir seul. Il peut utiliser différentes armes (boules de feu, missiles) représentées par des papillons de couleurs.





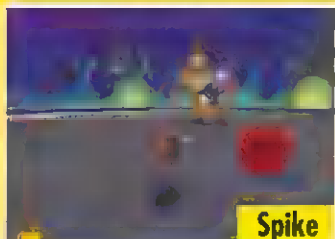
## HELP !

Une fois que vous avez accompli au moins un objectif de chaque niveau, vous pouvez utiliser un moyen de transport pour atteindre le monde suivant. Pendant le voyage, vous serez contraint de vous arrêter dans une arène pour y affronter un boss. Il faudra comprendre ses attaques et utiliser la bonne technique de riposte.



**Buzz**

Ce premier boss ne demande pas beaucoup d'efforts. Il faut juste éviter ses charges et lui foncer dessus pour le pousser dans le lac de lave qui vous entoure.



**Spike**

Avec lui, ça se complique un peu. Il faut courir le plus vite possible et gober les projectiles que vous envoie le sergent Byrd. Eloignez-vous du boss, ciblez avec la touche Triangle et tirez.



**Scorch**

Ce monstre volant ne peut être atteint que par des projectiles. Restez bien loin de lui pour éviter ses attaques. Et frappez au moment opportun.



**La sorcière**

Voilà la responsable de tous vos maux ! Si vous désirez la vaincre, ne vous approchez jamais d'elle. Courez en gardant vos distances. Grimpez sur un canon et blastez au maximum.

## AVIS OUI MAIS...

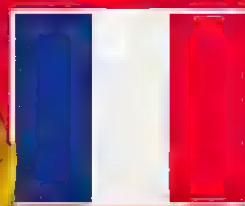
Le premier Spyro m'avait passionnée, le deuxième n'avait pas marqué mon attention. Et au troisième, Spyro commence à me fatiguer.

Certes, son univers est toujours aussi enchanteur, mais j'en ai ras-le-bol. Ce n'est pas loin du bourrage de crâne. Les innovations sont minimes, le moteur est pratiquement le même, le dragon n'a pas grandi. Universal et Sony recyclent ce titre à l'extrême.

Certes, Spyro 3 est de loin le mieux réalisé et le plus vaste de toute la série, mais ceux qui ont déjà joué aux autres volets en feront vite le tour.



**GIA**



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : INSOMNIAC
- Éditeur : SCEE
- SIMULATION DE DRAGON
- 1 JOUEUR

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : =
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

## PRESENTATION

Les menus sont simples. L'intro est vraiment trop courte.

85%

## GRAPHISMES

Identiques au 2<sup>e</sup> épisode plus des bogues de collisions inédits.

90%

## ANIMATION

Fluide et rapide. Aucun ralentissement, même si les ennemis sont nombreux.

92%

## MUSIQUE

Très basique et répétitive.

85%

## BRUITAGES

Un bel effort pour les voix (en anglais). Dialogues vivants et drôles.

89%

## DURÉE DE VIE

36 niveaux ! Les énigmes sont nombreuses et les mondes très vastes.

93%

## JOUABILITÉ

Le dragon répond admirablement. Gare aux changements de vue.

89%

## INTERET

Ce n'est pas vraiment une suite, les évolutions sont trop peu nombreuses. Si vous avez aimé l'épisode précédent, vous adorerez vivre cette aventure.

89%



# Strider 1 & 2

*Strider était apprécié pour sa jouabilité immédiate, son rythme trépidant et ses situations rocambolesques. On se souvient de ce boss composé d'une tribune du parti communiste, dont les membres réunis forment un immense serpent armé d'une faucille.*

**V**oici maintenant Strider 2 dans une toute nouvelle version adaptée de l'arcade. Le déroulement du jeu reste en 2D, avec des décors liftés en 3D, un peu comme dans Kloroa ou Randonium. A la différence qu'il ne s'agit pas ici de plates-formes pures. Grâce à son épée au plasma, Strider Hyriu blaste tout ce qui bouge. Il a, depuis l'épisode précédent, gagné de nouvelles capacités, comme le double saut, la course ou une fure dévastatrice. Voilà qui donne au jeu un bon rythme (quasiment celui d'un shoot). S'accrocher aux murs, courir pour fuir un énorme boss ou encore braver les lois de la physique dans des chambres sans gravité, on n'a pas le temps de se reposer !

## Livré en bonus

Le jeu se compose de petits sketches à l'action intense, entrecoupés de combats contre des boss énormes. Certes ce titre est plutôt rapide à finir, mais en y jouant on trouve de nouveaux passages contenant des bonus, et puis les pros du pad peuvent choisir le niveau de difficulté le plus élevé, ou s'entraîner à finir l'épisode original livré en bonus dans ce package édité par Virgin. C'est l'exacte réplique de la version Megadrive, on y retrouve même les ralentissements d'antan, ce qui est un peu scandaleux pour une version 32 bits... On se consolera en se disant que dans le style, on ne trouve pas mieux que ce jeu d'arcade très fun.



Le fameux boss de l'épisode original de Strider, symbole de la toute puissance communiste...



... et le même fameux boss, mais relooké cette fois-ci.



Ce passage évoque incontestablement "Blade Runner".



Le passage aérien a lui aussi été remanié. Superbe !

## AVIS OUI !

Les nostalgiques de la belle époque peuvent se réjouir. Virgin réédite Strider 1 & 2 sur PS ! Strider Hyriu se manie plutôt bien. Les nouvelles possibilités de double saut et de course en font un jeu sympa, à mi-chemin entre plates-formes et shoot'em up. Il est d'ailleurs possible de régler les coups en auto dans les options. Pratique contre les énormes boss tout en 3D. Le jeu est vraiment facile et se termine vite. Certes, il y a quelques bonus planqués, mais ce n'est pas ça qui confère une vraie durée de vie à un soft...

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes :

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : 1 BLOC
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE

## PRÉSENTATION

Une petite intro qui ne casse pas des briques.

78%

## GRAPHISMES

Des décors colorés, les ennemis sont bien dessinés.

80%

## ANIMATION

Certains boss sont énormes, les ennemis parfois très nombreux.

81%

## MUSIQUE

A la Capcom, assez sympathique.

81%

## BRUITAGES

Le bruit du sabre est métallique, les explosions rendent bien.

80%

## DURÉE DE VIE

La version Arcade de Strider 2, plus l'originale de la Megadrive.

81%

## JOUABILITÉ

Strider réagit au poil aux ordres du joueur.

88%

## INTERET

Agréable, ce nouveau Strider bouge bien. Les nostalgiques seront ravis de ce package.

80%



THE LEGEND OF

## ZELDA

*Ah, Zelda... Tant de bons souvenirs resurgissent dès la vision de cette petite cartouche dorée... Avec toujours la même question : qu'est-ce que Miyamoto a bien pu encore nous concocter ?*

**P**as de répit pour Link. L'histoire de ce Zelda Majora's Mask commence à la fin de l'Ocarina du Temps. Link vient à peine de battre l'ignoble Ganondorf. Traversant la forêt, il est attaqué par un étrange personnage affublé du masque de Majora : Starkid. Link chute de son fidèle destrier Epona et sombre dans l'inconscience. Pendant ce temps, son agresseur lui fait les poches et lui dérobe l'ocarina. Pour couronner le tout, Starkid lance un sort à notre petit héros, qui se retrouve avec un masque de bois, et déclenche le compte rebours annonçant la destruction du village...





Le jeu se découpe en plusieurs parties. Premièrement, notre héros doit à tout prix récupérer son ocarina. Souvenez-vous, en jouant de cet instrument, il peut déclencher des phénomènes magiques, et notamment se déplacer dans le temps.

## Un jeu basé sur le temps

Par la suite, Link pourra se lancer dans la quête principale : terrasser ce nouvel ennemi. Il devra composer avec un facteur prépondérant du jeu : le temps. Link ne dispose que de trois jours avant la destruction du village. Ces trois jours dans le jeu équivalent à peu près à une petite heure de notre temps. En clair, il faudra recommencer le jeu toutes les heures. Fort heureusement, ces retours dans le temps n'effacent pas tout.

Les choses acquises comme les cœurs d'énergie, les objets

ou les masques sont conservés. Mais par contre, certains donjons seront nouveau fermés, des ennemis vaincus réapparaîtront, les personnages rencontrés ne se souviendront plus de vous.

De même, certaines actions ne pourront être accomplies qu'à des moments bien précis. Grâce à l'horloge, toujours présente à l'écran, et à l'agenda, il est assez facile de se rappeler des rendez-vous et des moments importants. Le défilement du temps est merveilleusement reproduit. Comme dans le premier volet, les journées passent, la luminosité diminue à l'approche de la nuit, et le coucher de soleil produit de belles lueurs rougeâtres.

Les ennemis ne sont pas forcément les mêmes le jour et la nuit. Certains personnages n'apparaissent qu'à certaines heures. Comme de juste, l'univers de Link est peuplé par une foule de personnages et d'animaux. Il est amusant de les voir accomplir les mêmes tâches à chaque retour dans le temps. De plus, les

lieux que va devoir traverser notre petit héros sont toujours aussi variés et soignés. Le village, les montagnes enneigées, les grandes prairies, les rivières, les grottes... Tous ces lieux, par leur qualité graphique et leur aspect vivant, confèrent une ambiance unique au jeu, typique des Zelda sur Nintendo 64.

## Les masques magiques

Outre le temps, les masques ont aussi une influence décisive sur le déroulement du jeu. Il y en a 24 au total (peut-être 25...), chacun confère des pouvoirs particuliers à Link. Certains sont indispensables pour progresser, d'autres sont utiles, mais pas

vitaux, les derniers ne servent qu'à accomplir des quêtes secondaires. Par exemple, le masque Goron permet de pousser des blocs de pierre, de casser de gros cailloux et de marcher sur la lave. De même, le masque de lapin aide Link à courir plus vite, et le masque Zora lui permet d'être comme un poisson dans l'eau. Un masque s'obtient de diverses façons. On peut le gagner en battant un ennemi, se faire offrir par un gentil personnage, ou le gagner en récompense d'une tâche à remplir, comme, par exemple, sauver la fille du roi Mojo.

## Du pur Zelda

Dans cette nouvelle aventure, on retrouve nombre d'ingrédients qui ont fait le succès de la...



Cet homme est un allié précieux. Il faut lui confier votre argent pour ne pas tout perdre en revenant dans le temps.

## AVIS OUI !

La magie Zelda fait une nouvelle fois son effet. Quelques minutes à peine suffisent à se plonger totalement dans l'aventure. Seul petit reproche : si le principe de retour dans le temps est une excellente idée, cela impose aussi de retraverser parfois le même donjon, ce qui lasse un peu. Mais bon, il y a tellement de choses à faire et à découvrir dans ce chef-d'œuvre, qu'il est impossible d'en décrocher. Bref, c'est beau, hyper maniable, captivant et surprenant. C'est Zelda, quoi...



ZANO





## UNE HISTOIRE DE MASQUES

Chaque masque confère à Link des aptitudes particulières. Marcher sur l'eau ou la lave, bouger des gros blocs, voler quelques instants... Certains sont indispensables pour progresser, d'autres ne servent qu'à faciliter certaines actions.



Ce masque permet d'attirer les petites fées retenues prisonnières dans les donjons.



En coiffant celui-ci en pressant **A**, Link joue une marche militaire qui attire les poules. Le fermier vous en sera très reconnaissant.



Le masque Goron est indispensable. Link peut se mettre en boule et foncer en détruisant presque tout sur son passage.



Le masque Mojo est le premier que Link possède. Il le change en petit bonhomme de bois qui peut flotter et voler quelques instants.

... précédente. Tout d'abord, il y a le maniement du personnage, simple et naturel, le saut automatique, ou **B** lock lors des phases de combat. De même, Link peut toujours jouer des mélodies à l'ocarina, et ainsi voyager dans le temps ou ralentir son cours, se téléporter ou ouvrir des passages.

On retrouve aussi le système de menus et de gestion des objets grâce aux touches **C** du pad. Le système des quarts de cœur pour augmenter son énergie vitale a également été conservé. Dans les donjons, c'est aussi très similaire : on pousse des blocs, on actionne des interrupteurs, on saute de plate-forme en plate-forme, on combat contre bon nombre de créatures étranges. Côté réalisation, là aussi on ne s'éloigne pas du Zelda-Ocarina du Temps. Le visuel est fin, coloré, très clean, les caméras bougent remarquablement bien. On est toujours dans ce qui se fait de mieux sur la 64 bits de Nintendo. Bref, ceux qui ont joué au premier volet s'y retrouveront rapidement.

Cet épisode fait voyager le joueur dans de nombreux lieux variés, mais le nombre de donjons a considérablement diminué. Par contre, ce nouveau Zelda propose beaucoup plus de quêtes parallèles, notamment celles visant à récupérer les masques.

## Quêtes et donjons

La recherche des Skultullas d'or n'est plus permanente, les célèbres araignées se trouvant toutes dans le même donjon. Maintenant, ce sont quinze petites fées qu'il faut tenter de récupérer dans chaque donjon pour glaner quelques objets supplémentaires. Mais encore, échouer ne nuit pas véritablement au déroulement de l'histoire. De même, beaucoup de personnages vous demanderont des services, et d'autres vous proposeront de vous livrer à des jeux ou des petits challenges. Là encore, ces épreuves ne sont pas vitales, mais elles permettent d'augmenter considérablement son stock d'objets, de masques et de faire grossir sa tirelire.

## L'OCARINA

Comme dans le premier volet sur N64, l'ocarina est indispensable. C'est lui qui permet d'éviter la destruction du village en remontant le temps, mais il est aussi très utile à de nombreuses reprises. Il permet, par exemple, de se téléporter ou même de calmer les pleurs d'un bébé Goron.



L'instrument change selon le masque que porte Link. Les Gorons sont amateurs de percussions.



Les airs de musique se jouent toujours en réalisant des combinaisons de touches.



Certains airs n'ont aucun effet si Link ne porte pas le masque approprié.



## AVIS OUI!

Zelda n'est pas un jeu comme les autres. Il aura fallu attendre de longs mois la localisation française de Majora's Mask. Ce nouvel épisode de la saga est, comme on peut l'imaginer, une grande réussite. Le jeu est haut en couleurs et le monde à explorer est ultra-vaste. De plus, l'importance donnée au facteur temps corse la difficulté. Mais grâce à l'agenda, on peut s'en sortir. Enfin, les énigmes sont compliquées et les donjons vous poseront bien des problèmes. Bref, c'est du pur Zelda.

KAEI



## DE L'IMPORTANCE DES OBJETS

Comme dans *Zelda-l'Ocarina du Temps*, certains objets sont indispensables pour progresser et résoudre des énigmes. C'est notamment le cas d'objets apparemment anodins comme la bouteille vide, les flèches ou les bombes.



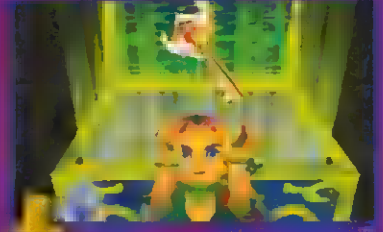
Pour découvrir certains secrets, il faut allumer toutes les torches d'une pièce. Conserver les bouts de bois est donc très important.



Le Miroir de vérité permet de voir certaines choses invisibles à l'œil nu : personnages ou passages.



En mettant de l'eau dans ce flacon, Link pourra arroser la graine de haricot magique. Une fois poussé, le haricot fait office d'échelle.



Les donjons contiennent beaucoup de coffres. On y trouve des objets, mais aussi des clefs. Celles qui sont dorées ouvrent la salle du boss final.

## Pas fastoche...

Dans l'ensemble, le niveau de difficulté a légèrement augmenté. D'une part, les énigmes sont un peu plus relevées – mais toujours logiques et abordables –, et le facteur temps complique considérablement la tâche. Eh oui, pour éviter de

recommencer un donjon, il faut se dépêcher. Il est alors facile d'oublier un objet ou une petite fée. De plus, l'utilisation des masques ajoute un poil de difficulté au jeu. Posséder le masque approprié et penser à l'utiliser n'est pas toujours évident. Mais bon, ce *Zelda Majora's Mask* est toujours très

adapté au plus grand nombre de joueurs. Le jeu a une très bonne longévité et il est difficile d'en décrocher lorsqu'on y a goûté. Ceux qui ont aimé le premier volet sur 64 bits prendront leur pied, mais ceux qui sont passés à côté mettront peut-être un peu de temps à entrer dans l'aventure...



Un boss complètement monstrueux!



On rencontre d'étranges personnages. Cet homme a besoin d'aide, et il saura se montrer reconnaissant.

## UNE COURSE AU MASQUE

Voici l'épreuve qui permet de gagner le masque de cochon, lequel décuple les sens de Link. Après avoir sauvé la princesse Moja, un serviteur va vous inviter à suivre dans les longs couloirs du château. Il est quasiment impossible de le suivre sans le masque de lapin, et il faut vraiment faire preuve d'habileté et de réflexes.



Quelques sauts pour se réchauffer et glaner des pièces de monnaie.



Un petit slalom entre des murs de feu.



Après de nouveaux sauts, attention de ne pas tomber dans l'eau pour ne pas perdre de vue le serviteur.



Si tout se passe bien, c'est un masque de plus à ajouter à sa collection.



Un brin de ressemblance avec Pokémon Snap. Il faut prendre une belle photo du roi Moja.





Lorsqu'on utilise l'arc, la vue devient subjective pour gagner en précision.



Les mondes sont toujours colorés et très typés. Chaque lieu possède son atmosphère propre.



Avec le masque de l'explosion, Link peut déclencher une bombe à n'importe quel moment, mais il perd un peu d'énergie.



Il faut toujours visiter toutes les maisons et parler avec toutes les personnes que l'on croise.



Les boules de neige renferment souvent des potions ou des cœurs de vie. Mais parfois, ce sont des ennemis qui s'y cachent.



Les fontaines des fées sont toujours là pour se ressourcer.

## CINÉMATIQUES

Beaucoup de petites séquences cinématiques viennent ponctuer les moments forts de l'aventure. Cela peut être la rencontre avec un personnage important, un événement majeur ou la découverte d'un objet essentiel. Elles sont toutes de très bonne qualité, colorées et stylées, et elles aident bien le joueur à s'impliquer dans l'histoire.



Apparemment, mettre certains masques n'est pas sans douleur pour ce pauvre Link.



L'on oublie de revenir dans le temps avant la lune du compte à rebours, la lune s'écrase sur le village.



Voici celui qui est à l'origine de tout : Starkid. Il porte le masque de Majora.



La rencontre avec ce fantôme Goron marque un tournant décisif dans l'aventure...



## BESTIOLES EN TOUT GENRE

Le nombre d'ennemis auquel va être confronté Link est impressionnant. Chaque lieu est peuplé par des monstres différents, et aucun ne combat de la même manière. De plus, on rencontre des petits boss dans les donjons, avant de finir maître des lieux.



Ces abeilles étranges vous fixent un court instant puis vous chargent violemment.



Inutile préciser qu'il n'est pas possible de faire copain copain avec ce dragon cracheur de feu.



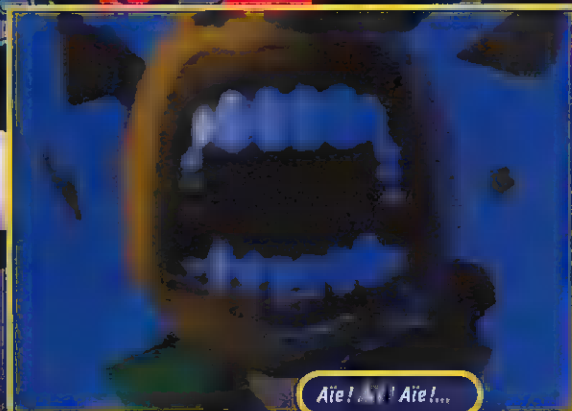
Ces petites araignées sauteuses étaient déjà présentes dans Zelda - l'Ocarina du Temps.



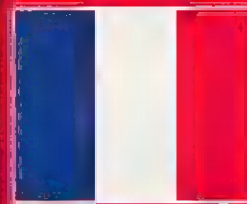
Ce mini-boss chevauche une tortue. Faites-lui péter la gueule et envoyez-lui quelques petites flèches pour vite le calmer.



Les quarts de cœur sont toujours cachés çà et là, faut impérativement les récolter pour augmenter son niveau d'énergie.



Aie ! Aie ! Aie !...



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Éditeur : NINTENDO
- Distributeur : NINTENDO
- ACTION RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : TRÈS BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (CARTOUCHE)
- Compatible : KIT VIBRATION RAM PAK
- Vibrations : MOYENNES

### PRESENTATION

Les menus sont simples et réussis. Les cinématiques sont jolies et nombreuses.

94%

### GRAPHISMES

Très proches du précédent Zelda. Très propres et très colorés.

95%

### ANIMATION

Peu de chose à reprocher de ce côté, à part des caméras parfois capricieuses.

93%

### MUSIQUE

Variée et agréable, elle colle parfaitement au jeu.

92%

### BRUITAGES

Assez nombreux. La sensation d'espace est bien imitée grâce au Dolby Surround.

90%

### DUREE DE VIE

Finir le jeu demande pas mal de temps, et tout trouver est un travail de titan.

95%

### JOUABILITE

Diriger Link est très facile. La gestion des armes et objets est très bien pensée.

95%

## INTERET

Étonnant ! Beaucoup de points communs avec le Zelda précédent, mais pas mal de différences aussi. Un grand jeu, une fois de plus !

98%



# ETERNAL ARCADIA

*Eternal Arcadia est, avec Grandia 2, le jeu de rôles le plus attendu sur Dreamcast. Et pour cause. Overworks en est le créateur. Ce studio était déjà à l'origine de Phantasy Star (MD) et Dragon Force, et a converti Sakura Wars pour la DC. Quel talent !*

**E**ternal Arcadia se situe entre Bahamut Lagoon (SFC) et Albator. Dans un monde d'heroic-fantasy en plein âge de la navigation, les habitants ont construit des nefs volantes pour voyager et explorer les territoires inconnus. Volantes, car Eternal Arcadia est un monde aérien parsemé d'îles. Il existe quelques analogies avec le nôtre au début du XVI<sup>e</sup> siècle,

■ l'époque des grandes explorations. Les Sky Pirates écument le ciel, pillant les navires marchands. Vous dirigez Vyse, un membre actif des Blue Sky Pirates. Aidé d'Aika, vous poursuivez un rêve : découvrir des trésors perdus dans des contrées inexplorées. Mais les Black Sky Pirates ont la même idée en tête... Eternal Arcadia est un RPG très classique. Pendant les phases de combat, vous affectez une action à vos personnages qui obéiront chacun leur tour. Vos armes peuvent utiliser la force de pierres de couleur, des artefacts élémentaires. Il faut en changer selon le monstre qui

vous fait face. Par exemple, il faut utiliser la force rouge (feu) pour vaincre plus facilement un monstre de type végétal. Durant le combat, une barre spéciale se recharge en KP. Cela vous permet de lancer des super attaques ou d'utiliser la force élémentaire des pierres. A l'instar de Final Fantasy, les déplacements d'île en île se font sur une carte en 3D où il est possible d'aller où l'on veut. Bien sûr, le jeu est ponctué de quêtes parallèles, et les énigmes sont nombreuses.

## Graphiquement époustouflant

Jamais un jeu n'a été aussi impressionnant graphiquement. Les développeurs ont travaillé tels des orfèvres sur chaque petit détail des niveaux.



Les visages des protagonistes du jeu sont incroyablement détaillés et expressifs.



Il existe trois sortes de marchands : vendeur, potions, d'armes ou d'équipement pour votre bateau.

## OTAKU UN JOUR

Au Japon, Eternal Arcadia est sorti en trois versions. La dernière, la Limited Box, est spécialement conçue pour les otakus. Dans ce pack, en plus du jeu, on trouve un livret, divers porte-clés, un collier et un foulard, le tout dans une énorme boîte. Ogami, un ami de la rédaction, n'a pas hésité à déboursier 800 francs pour obtenir cette merveille.

↓ A l'intérieur, la panoplie indispensable pour se la jouer héros du jeu.



## AVIS OUI!

On peut dire que cette fin d'année nous gâte en RPG. Avec *Eternal Arcadia*, la Dreamcast se dote d'un must du genre. Une réalisation sans faille, des musiques très agréables, une durée de vie immense, tout a été scrupuleusement travaillé. Ça fait plaisir de voir un RPG aussi impressionnant sur la console de Sega. En effet, ce n'est pas avec *Evolution* et *Climax Landers* que les fans de jeux de rôles pouvaient se rassasier. Par rapport à *Grandia 2*, difficile de faire son choix (les deux sont aussi bien). Vivement Noël...



Kael

Chaque lieu visité fourmille de nombreux éléments qui rendent ce jeu incroyablement beau.



Dans certains villages se trouve un libraire. Il faut aller le voir après chaque exploit et lui acheter les photos qu'il a prises.

## AVIS ETERNAL ARCADOI!

Je vais être honnête avec vous, jamais je n'aurais pensé prendre une telle claque. Quel jeu! Techniquement, le bébé d'*Overworks* est une merveille. Seul *Shenmue* paraît un poil plus esthétique. De plus, le scénario est fantastique, les combats cassent la baraque et le charisme des persos est tout bonnement génial. Bref, *Eternal Arcadia* est à mon avis le meilleur RPG sorti depuis 4 ans (avec *Chrono Cross*, *Valkyrie Profile* et *Xenogears*) et renvoie *Final Fantasy IX* au fond des cordes. Prenez en de la graine, M. Squaresoft!



Ogami

## COULEURS ET POUVOIRS

Au fil de votre aventure, vous gagnerez, en plus de l'expérience, des pierres de couleurs qui représentent un élément. Chacune possède plusieurs pouvoirs qu'il faut utiliser à bon escient.



La pierre bleue représente l'eau. Elle possède des pouvoirs protecteurs et vous permet d'augmenter votre défense.



La pierre jaune représente l'air. Vous pourrez, en l'utilisant, attaquer vos adversaires avec la foudre.



La pierre violette représente la glace. Elle vous servira à lancer des attaques glaciales.



La pierre rouge est la représentante du feu. Elle permet de lancer des attaques, mais également d'augmenter votre force.



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **JAPONAIS**
- Textes: **JAPONAIS**

- Développeur: **SEGA**
- Éditeur: **SEGA**
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **ÉLEVÉE**
- Niveaux de difficulté: **=**
- Sauvegarde: **OUI**
- Compatible: **=**
- Vibrations: **=**

## PRESENTATION

Rien d'extraordinaire. Les menus sont tout en japonais (version Europe prévue).

83%

## GRAPHISMES

Tout en 3D, ce jeu est l'un des plus beaux toutes consoles confondues.

98%

## ANIMATION

Les personnages se déplacent avec aisance et fluidité. Aucun ralentissement.

90%

## MUSIQUE

Féérique et harmonieuse, elle est l'œuvre du compositeur de *Panzer Dragoon* (Sat).

92%

## BRUITAGES

Variés et réalistes. Le bruit des pas change selon la matière du sol.

89%

## DUREE DE VIE

Immense. Une trentaine d'heures par GD-Rom, mais c'est tout en japonais, alors...

96%

## JOUABILITE

Assez agréable, sauf lorsqu'il faut de la précision (franchissement de portes).

89%

## INTERET

Alliant beauté et durée de vie, *Eternal Arcadia* semble être le premier vrai concurrent de *Grandia 2*. La Dreamcast commence à se doter de bons RPG.

92%



# LE MONDE DES BLEUS

## LE JEU OFFICIEL DE L'EQUIPE DE FRANCE

*Le premier volet du Monde des Bleus, grâce à sa licence officielle, a connu un gros succès... Alors, pour ne pas oublier ces moments de gloire nationale, Sony en remet une couche et vous propose de poursuivre l'aventure des Bleus...*

**D'**emblée, on constate que le jeu n'a pas véritablement changé. De simples menus permettent toujours de disputer des matchs rapidement, sans se préoccuper des aspects techniques et stratégiques... On retrouve comme avant les grandes équipes internationales et nationales, ainsi que les joueurs qui les composent. De même, les compétitions se déroulent dans les stades véritables, superbement modélisés...

### Un grand choix

Outre le choix important d'équipes, le jeu propose une multitude de compétitions. On peut disputer la coupe du monde, mais en fouillant dans les menus, on s'aperçoit que le nombre de challenges proposés est tout simplement énorme. Tout y est : coupe d'Europe, coupe d'Afrique, tournois des clubs internationaux et nationaux, coupe des

légendes, saisons nationales, saisons internationales... Et le choix d'équipes va de pair avec ce choix d'épreuves, il est purement et simplement impressionnant. Cependant, avant d'avoir accès à toutes ces compétitions, il faudra gagner ! Car elles se débloquent au fur et à mesure que les trophées s'entassent sur votre étagère... Sur le plan technique, le Monde des Bleus 2 est satisfaisant. Les joueurs sont correctement modélisés et leurs mouvements sont bien reproduits - on peut les voir lever les bras pour réclamer un hors-jeu ou une faute... Les commandes sont simples et efficaces, mais il faut toujours sélectionner manuellement le joueur le plus près du ballon...

### Quelques lacunes...

Si le fond de jeu est attirant, les sensations au pad ternissent un peu l'ensemble. Certes, le joueur ayant le ballon ne bouge pas trop mal, mais il est difficile de développer un jeu propre et construit. À cela, deux raisons : le manque d'intelligence artificielle des coéquipiers et adversaires, ainsi que la lenteur des footballeurs... Bon, les options tactiques et les possibilités de personnalisation des équipes permettent de dynamiser son groupe et de le rendre plus agréable à diriger, mais dans l'ensemble, ce n'est pas le pied... Au final, Le Monde des Bleus 2 ne se démarque pas trop de son prédécesseur. Nettement moins beau qu'un Fifa, et nettement moins intéressant qu'un ISS, le nombre de compétitions et, surtout, la présence de nos champions peuvent néanmoins motiver le joueur...



Les coups francs proches de la surface offrent de bonnes occasions de but.



Une option tactique permet de configurer son équipe pour les contres...



On assiste à de beaux gestes techniques dans la surface...



Lors des corners, donner la balle au joueur de son choix n'est pas très compliqué.

### AVIS NON, MAIS...

Pad en main, ce n'est pas l'extase. Les équipes ne bougent pas très bien et on se retrouve souvent avec des "pâtés de joueurs" au milieu

du terrain. Quant à la réalisation générale, elle est meilleure que celle du précédent volet, mais reste décevante. Bon, il y a le nombre d'épreuves, vraiment important, et beaucoup de challenges à relever, mais la motivation n'est pas au rendez-vous. Alors, j'aime bien les Bleus, mais je m'éclate plus avec des ISS ou des Fifa...



ZANO





## REPLAYS A LA CARTE

Si les replays ne constituent qu'un détail dans un jeu, ils sont appréciables lorsque l'on veut revoir nos exploits. Ici, on peut visionner son action au ralenti, et pivoter autour du joueur • zoomer • sa guise... Sympa!



On peut visionner un replay classique, l'angle de la caméra est le même que pendant le jeu.



Un petit zoom, et on peut voir son joueur taper le ballon • la tête.



Une jolie rotation... et le pauvre gardien apparaît.



Vous préférez regarder l'action en vitesse réelle? Choisissez l'angle et admirez.

La caméra est placée un peu loin. Il est préférable de la rapprocher grâce au menu Option...

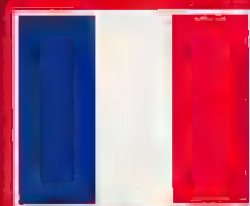


Les feintes permettent notamment de produire une accélération sur les ailes.

## AVIS NON!

Le Monde des Bleus 2 possède plus de points positifs que son prédécesseur mais il n'en reste pas moins un piètre jeu de foot. L'animation est améliorée et la prise en main est assez aisée, mais les possibilités réduites et le manque cruel d'intérêt des parties condamnent le Monde des Bleus 2. Les nombreux modes de jeu et la grosse licence "Equipe de France" pourront peut-être séduire les boulimiques de football. Que de retard dans le traitement des graphismes et de la jouabilité par rapport aux meilleures productions japonaise du genre.

**TOXIC**



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SOHO TEAM
- Éditeur : SONY
- FOOTBALL
- 1-8 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

## PRESENTATION

Pas de séquence d'intro, mais de beaux menus clairs et fonctionnels.

85%

## GRAPHISMES

Si la finesse et les détails ne sont pas au rendez-vous, l'ensemble reste correct.

85%

## ANIMATION

Les mouvements sont bons, mais la caméra manque un peu de fluidité.

87%

## MUSIQUE

Discrète mais agréable.

85%

## BRUITAGES

La foule et les joueurs sont discrets. Thierry et Jean-Mimi, eux, sont là...

80%

## DUREE DE VIE

Plein de challenges à relever et un mode Multijoueur sympa.

90%

## JOUABILITE

On pige vite les mouvements, mais l'ensemble reste imprécis.

83%

## INTERET

Comme dans le premier volet, beaucoup d'épreuves, et des matchs pas très intéressants à disputer. Alors, à moins d'être fan des Bleus...

**81%**



La version Playstation des 24 heures du Mans n'avait pas passionné les foules. Seuls quelques puristes et autres acharnés avaient trouvé leur compte... Alors, chez Infogrames, on a confié cette adaptation sur Dreamcast à Melbourne House, avec comme objectif de faire oublier la version PS.

**A** première vue, pas de bouleversements énormes entre les deux versions pour ce qui est des menus et des modes de jeu. L'intro est bien pêchue, et le choix d'épreuves semble toujours aussi complet. On peut se contenter de faire quelques courses rapides – de type arcade – ou bien se livrer à des championnats par catégorie de véhicules. Les plus persévérants et les plus endurants fonceront dans le menu 24 h pour y disputer la célèbre course en 10, 30, 60 minutes, ou en 1 ou 24 heures! Enfin, les adeptes du Multijoueur trouveront leur bonheur, car jusqu'à quatre pilotes peuvent s'affronter dans un mode spécial sur le circuit de leur choix.

### Des récompenses

Quel que soit le mode choisi, il est possible de débloquer de nouvelles voitures et de nouveaux circuits. Par exemple, dans le mode "Quick Race", dix courses et une voiture peuvent

être découvertes. Et pour cela, pas de surprise, c'est sur la première marche du podium qu'il faut monter. Le mode Championnat fonctionne légèrement différemment. C'est un classement aux points qui est établi après des séries de trois ou cinq courses. En terminant premier d'un championnat, on accède à la catégorie supérieure, et on ajoute deux voitures supplémentaires à son



En remportant les courses, on peut gagner des sacrés bolides. Ici, une belle Jaguar.

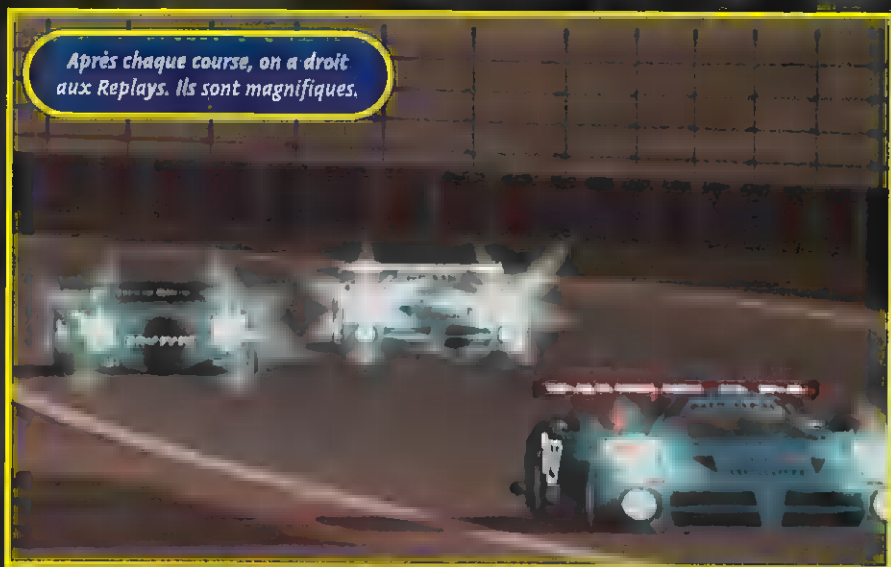
garage. Il y a huit catégories distinctes, et donc 16 voitures à découvrir dans ce mode. Le menu 24 h permet lui aussi de débloquer quelques véhicules, surtout les courses les plus longues. Enfin, le mode Contre la montre permet lui aussi d'augmenter sa collection de bolides, puisque pour chaque record battu, on gagne une caisse. Avec dix circuits différents, le calcul est simple. Au total, c'est une cinquantaine de bolides qui sont à découvrir dans le jeu!

### De grosses qualités

Sur le plan de la réalisation, on est à des années-lumière de la version Playstation. Le graphisme est tout simplement superbe, et la qualité des effets

lumineux rend les événements météo réalistes. Comme animation, on est là aussi loin de la version PS. C'est rapide, fluide, et le clipping est quasiment inexistant. Pad en main, les voitures se manient facilement, et on retrouve les options d'aide à la conduite de Ferrari F355: assistance au freinage, maîtrise de l'accélération en courbe. Très peu de réglages peuvent être effectués sur les véhicules, mais la conduite n'est pas pour autant arcade. Elle n'est pas totalement simulation non plus, mais s'en rapproche énormément. Une bonne maîtrise de la trajectoire et une bonne élaboration de la stratégie de course (un ou deux ravitaillements) seront deux éléments clés du succès.

Après chaque course, on a droit aux Replays. Ils sont magnifiques.



### AVIS OUI!

Ce 24 heures du Mans est vraiment sympathique.

C'est beau, fluide, rapide, complet sur le plan des épreuves, et les dernières caisses ruffent grave, j'adore! Bref, ce titre ne présente pas de gros défauts.

Personnellement, j'aurais aimé une conduite encore plus simulation – genre F355 –, mais je dois reconnaître que le pilotage est plaisant. Quelques possibilités de réglages supplémentaires sur les bolides auraient aussi été les bienvenues. Mais bon, je chipote, car je l'ai dévoré dès que je l'ai eu entre les mains.

ZANO



Plusieurs vues sont proposées : deux internes et deux externes.

POS  
5/14

TEMPS TOUR 01:49.529  
01:25.664

RECORD 01:32.000  
MEIL. TOUR 01:30.000



Les arrêts aux stands sont obligatoires dans la grande majorité des courses.

POS

TEMPS TOUR 01:16.494 HANGEMENT PNEUS

RECORD 1:32.000  
MEIL. TOUR 1:39.449



La vue arrière permet de surveiller ses adversaires. Et de contempler son bolide.

POS  
2/20

TEMPS TOUR 01:47.614 +0:01.837 157  
01:43.400

RECORD 01:32.000  
MEIL. TOUR 3:12.010

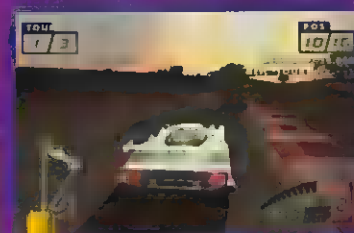


AVIS OUI!

Il faut bien reconnaître que ce jeu sur Dreamcast est bien loin de la version Playstation. Plus beau (logique), plus fun, beaucoup plus maniable. Bref, c'est à un tout nouveau jeu que nous avons affaire. Ensuite, ■ fait de pouvoir débloquer un nouveau bolide à chaque grande victoire pousse à aller jusqu'au bout. Enfin, la course des 24 heures est un excellent challenge. Et avec les res testeurs de la rédaction (Zano, Toxic...), on compte bien en venir à bout d'ici peu.

KAEL

## PLEIN LES YEUX

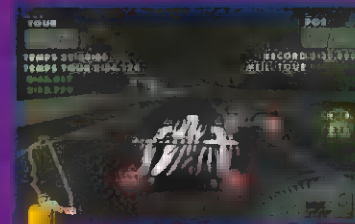


Les courses à la tombée de la nuit occasionnent de beaux reflets sur les carrosseries.



Sous pluie, la visibilité diminue considérablement.

Sans être le plus beau jeu de caisses sur console, Les 24 heures du Mans en jette un max. Un visuel fin, une modélisation excellente des voitures, et des effets de lumière travaillés en font un véritable plaisir pour les yeux. De plus, ces qualités ont l'avantage d'accentuer le réalisme des changements météorologiques.



Au Mans, il est impossible d'éviter la nuit. Ben ouais, en 24 heures...



La majorité des courses se déroulent cependant en plein jour.



LE MANS 24 HOURS



C'est en dépassant à l'intérieur que l'on prend le moins de risques. Car les concurrents n'hésitent pas à jouer des ailes et des portières...



Les dépassements sont fréquents, les accrochages aussi. Mais les voitures ne subissent aucun dégât.



Les pneus fument au freinage, et des flammes jaillissent des pots d'échappement lors des rétrogradages.

## DE GRANDES MARQUES

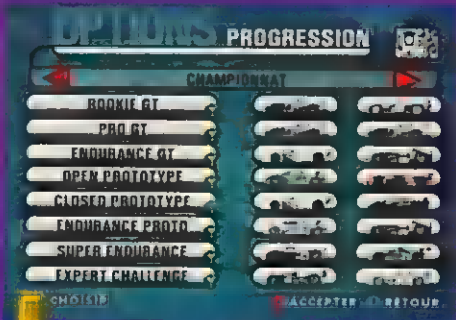
Dans 24 Heures du Mans, on retrouve la plupart des vrais bolides qui participent à cette compétition. Porsche, Jaguar, Mercedes, Audi, BMW, Nissan... Les célèbres monstres d'acier sont tous là, il y en a près de cinquante...



Les Nissan sont hyper compétitives. Elles sont idéales pour les compétitions de niveau très élevé...



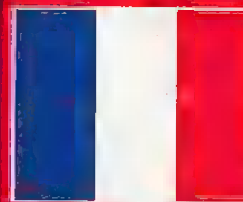
La BMW marche très fort, mais son manque de vitesse de pointe s'avère problématique dans les longues lignes droites du Mans...



Un écran progression permet de visualiser les championnats et voitures qui ont été gagnés.



Ce proto Toyota est redoutable pour la grande course d'endurance. On flirte avec les 320 km/h dans les lignes droites.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: MELBOURNE H.
- Éditeur: INFOGRAMES
- COURSE D'ENDURANCE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: VM
- Compatible: PURUPURU PACK
- Vibrations: MOYENNES

## PRESENTATION

Une bonne cinématique, rythmée. Des menus moyens, mais simples à utiliser.

87%

## GRAPHISMES

Très réussis! C'est fin, coloré, et les décors sont travaillés.

93%

## ANIMATION

Rien à dire, tout va vite, et aucun ralentissement ne vient gâcher le plaisir.

92%

## MUSIQUE

Assez sympa, mais on s'en passe facilement lors des courses.

85%

## BRUITAGES

Assez complets, mais trop discrets. Le son des moteurs manque de pêche.

85%

## DUREE DE VIE

Le nombre de circuits et d'épreuves est satisfaisant. Et puis il y a les 24 heures.

90%

## JOUABILITE

Pas dur de diriger les bolides. Un comportement plus subtil aurait été agréable.

88%

## INTERET

Des grosses qualités visuelles, beaucoup de plaisir pad en main. Les amateurs de caisse prendront sûrement leur pied.

90%



# Vampire Chronicle

*Vampire Chronicle for Matching Service est une compilation des trois épisodes de Vampire, appelé aux Etats-Unis Darkstalkers. Bien sûr avec les capacités de la Dreamcast, Capcom nous propose une adaptation de l'arcade à l'identique, loin des graphismes de la Saturn !*

Cette série a déjà été déclinée en quatre parties : Vampire Hunter 1 et 2, Savior 1 et 2. Toutes les quatre sorties respectivement en arcade puis sur Saturn. Vampire a son ambiance à lui et un charme en provenance directe des films d'horreur. Le héros du jeu, un vampire, se nomme Donovan. Quant aux autres, vous les avez peut-être déjà incarnés dans des productions Capcom : Morrigan, Sasquatch, l'abominable homme des neiges, Dimitri alias Frankenstein, Bishamon dit "la momie", ils sont

tous là, soit une dizaine en tout. Deux modes sont proposés, Arcade et Training. C'est un peu maigre mais ce manque est compensé par la possibilité de choisir le style de combat de chaque épisode de la série : Hunter, Savior ou Savior 2. Une fois que l'on sélectionne son personnage, on peut à nouveau déterminer sa façon de combattre. Ce qui fait que l'on peut jouer avec les règles de combat de Vampire Hunter tout en utilisant les techniques de Vampire Savior 2. Les possibilités sont donc assez

nombreuses. Le déroulement du jeu est assez classique, un contre un, avec des variantes dans la gestion des barres de spécial ou dans le déroulement des rounds.

## 100% Capcom

A part ça, c'est du 100% Capcom. Les personnages réagissent un peu comme dans la série des Marvel, et autres X-Men vs SF. C'est-à-dire que le déclenchement de coups simples produira à l'écran des animations impressionnantes. Les combats deviennent tout de

suite très mouvementés, mais pas autant que dans Marvel vs Capcom 2. Cela dit, cette compilation distribuée en édition limitée n'intéressera sûrement que les fans de cette série.

## AVIS OUI, MAIS...



La série des Vampire est sympa. Ce n'est certes pas la plus connue de Capcom, mais elle possède une ambiance unique, originale, amusante, à base de caricatures de monstres de séries B. L'animation des persos se rapproche de celle de la série des Marvel sans atteindre toutefois ses sommets. D'une façon générale, le jeu est beaucoup moins abouti que la plupart des autres productions de Capcom, moins de persos (une dizaine), moins de modes, moins de technicité dans les combats, etc.

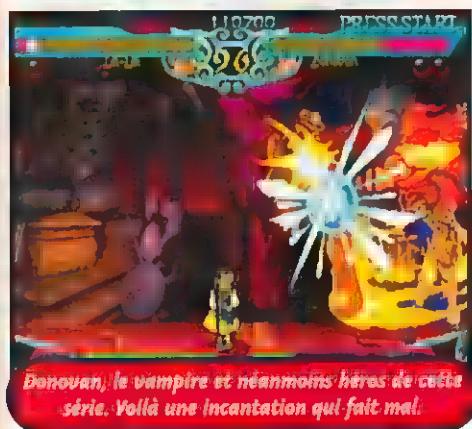
SWITCH



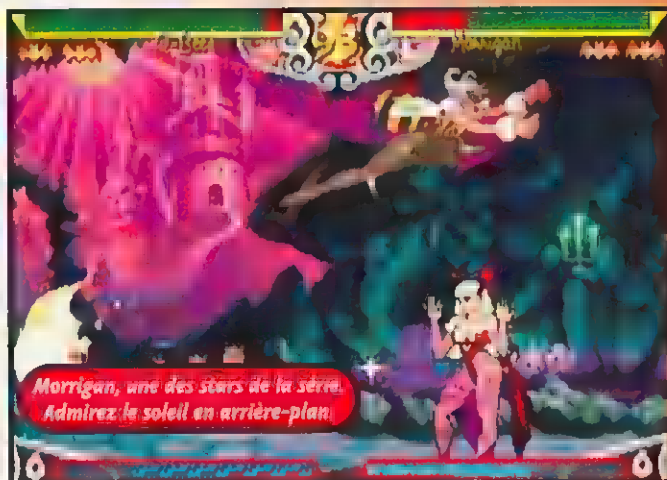
Bishamon se met en garde en se réfugiant dans son socle.



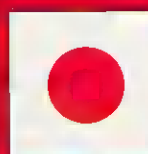
Jedah est le boss de fin de niveau. Un énorme bébé fait office de fond d'écran.



Donovan, le vampire et néanmoins héros de cette série. Voilà une incantation qui fait mal.



Morrigan, une des stars de la série. Admirez le soleil en arrière-plan.



Version :  
IMPORT  
Dialogues :  
JAPONAIS  
Textes :  
JAPONAIS

Développeur : CAPCOM  
Éditeur : CAPCOM  
BASTON  
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
Sauvegarde : 4 BLOCS  
Compatible : PURPURI

## PRESENTATION

Un DA pour l'intro, des menus old style, un joli packaging.

80%

## GRAPHISMES

Belles couleurs, décors soignés. Les persos sont moins bien.

82%

## ANIMATION

Assez speed et certaines animations sont imposantes.

85%

## MUSIQUE

Des remix des thèmes bien connus des fans.

80%

## BRUITAGES

Bing, Bang, Boum, Paf, Pouf et tous leurs amis...

88%

## DUREE DE VIE

Bof, on est loin d'un SF Zero 3 ou d'un Soulcalibur.

70%

## JOUABILITE

Du 100% Capcom.

85%

## INTERET

Un petit titre de Capcom, avec son atmosphère à lui. Mais il y a mieux.

80%



*Medal of Honor débarque enfin sur Playstation. Très attendu depuis sa présentation en mai dernier, le principe de jeu n'a pas changé d'un poil et reste toujours aussi accrocheur : un Doom-like à l'ambiance très particulière et à l'action aussi variée que soutenue.*

# MEDAL OF HONOR RESISTANCE

**M**edal of Honor Resistance se déroule au tout début de la Seconde Guerre mondiale. Manon, le personnage que vous incarnez durant toute la partie, fait ses premières armes dans la Résistance. La France vit une période très difficile sous la botte des Nazis du régime de Vichy. Manon va tout mettre en œuvre pour repousser l'ennemi hors de nos frontières, en accomplissant différentes missions. Sera-t-elle admise dans le cercle très fermé de l'OSS, les services spéciaux anglais ? Des ruelles de Paris aux rues poussiéreuses de Casablanca, en passant par les fouilles archéologiques en Grèce, votre patriotisme va vous entraîner dans des aventures épiques.

Les voyages forment la jeunesse, paraît-il... les vôtres

vont certainement vous pourrir la vie ! Comme dans le premier épisode, la vue est subjective : vous voyez l'action par les yeux du personnage que vous dirigez.

## Les gènes !

Les éléments du décor défilent donc devant vous en fonction de vos déplacements. Différentes actions peuvent être exécutées : s'accroupir, sauter, se planquer contre un mur, se pencher, actionner des interrupteurs ou ouvrir des portes. Votre personnage peut également "straffer", c'est-à-dire se déplacer latéralement. Ce mouvement se révèle très utile pour se décaler d'une ligne de tir ennemi.

Faire face aux Allemands et autres collabos demande un sérieux arsenal. Vous allez vous en constituer un au fil des

campagnes : pistolets, fusils, mitraillettes, grenades et autres armes lourdes sont de la partie. Les munitions, comme toujours dans ce genre de jeu, ne sont pas illimitées. Il faudra piller les cadavres des ennemis abattus. Quelques chargeurs sont aussi dissimulés dans des caisses ou dans des lieux secrets qu'il convient de découvrir. Pour votre santé, trois types d'objets vous permettent de reprendre des forces : la potion médicinale, la trousse de premiers soins et la trousse de chirurgie.

## Les missions

Les missions, à la différence du premier épisode, sont plus axées sur l'action et restent très linéaires. Même si certaines d'entre elles demandent de petits efforts de réflexion, les

objectifs restent globalement les mêmes durant tout le jeu : avancer, tuer vos ennemis, récupérer certains objets, détruire camions, canons et autres tanks et actionner divers interrupteurs. Medal of Honor n'en est pas pour autant lassant.

## Ausweiss! Schmeiss!

L'ambiance exceptionnelle, les nombreuses scènes cinématiques (tirées de documentaires d'époque, en noir et blanc), la prise en main excellente relancent toujours l'intérêt du jeu. Ajoutez à cela différents modes de jeu en Multijoueur et des cartes secrètes pour des affrontements sans merci et vous obtiendrez alors l'un des meilleurs Doom-like de la Playstation. Amateurs du genre, à vos manettes !



Certaines portes ne s'ouvrent qu'à l'explosif. Faites péter la champagne !

## AVIS OUI !

Le premier épisode m'avait surpris par sa qualité et j'attendais celui-ci impatientement.

Ô joie ! Ce nouveau Medal of Honor est aussi réussi que le premier volet. La prise en main est très bonne et le personnage réagit au quart de tour. Un vrai régal. L'ambiance est toujours aussi réussie. Seuls reproches : la qualité approximative des adversaires (légèrement trop cubiques), la linéarité des niveaux et le mode Multijoueur quelque peu confus.

NIICO





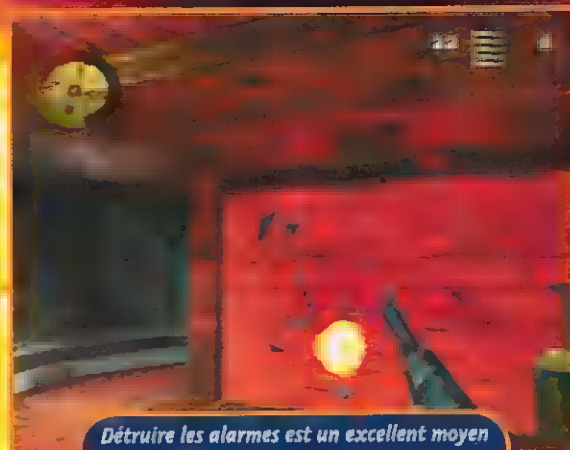
## AVIS YO!

Medal of Honor ■ cartonné, ce deuxième opus devrait faire de même. Le scénario est intéressant, mais l'action se résume avant tout à tirer à tout va. Et les cibles ne manquent pas. Il faut bien réfléchir un peu entre deux massacres, mais pas de migraine à craindre. On se prend tout de suite au jeu grâce à une jouabilité sans faille et les commandes offrent un grand confort, surtout en utilisant le dual shock. Medal of Honor Resistance est indiscutablement le meilleur Doom-like sur Playstation!

AHL



Casablanca. Une de vos nombreuses missions: faire exploser des camions citerne.



Détruire les alarmes est un excellent moyen de ne pas ameuter vos adversaires.



Un Allemand en train de pisser sur un ordre de mobilisation! pourquoi pas un Kaël le mytho avec des yeux bleus?



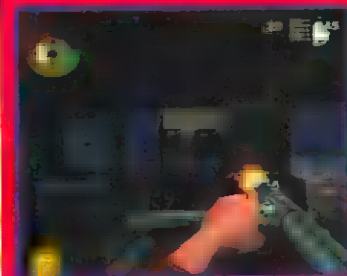
Il n'est pas rare qu'un ennemi blessé à mort défouraille en s'effondrant. Un conseil, restez à l'écart.

Des scènes d'actualités de l'époque ponctuent le déroulement du jeu.



## ACH, LA GUERRE, GROB MALHEUR!

Comme tout Doom-like qui se respecte, Medal of Honor Resistance ne fait pas dans la petite armurerie ■ grand-mère. Du petit calibre (un pistolet) à la charge creuse (un Panzerfaust), en passant par le plus efficace (un fusil de sniper), vous trouverez ici votre bonheur. Ach zo maroon.



La mitrailleuse est efficace quand l'ennemi arrive en nombre. Une bonne rafale ■ on n'en parle plus.



Il est parfois possible ■ s'emparer d'une mitrailleuse lourde. Ça dépiaute un camion en moins de deux!



Les cocktails Molotov sont efficaces contre tout type d'ennemis. peuvent même détruire des tanks.



Le Panzerfaust est de loin l'arme la plus destructrice. Vous devrez souvent l'utiliser.



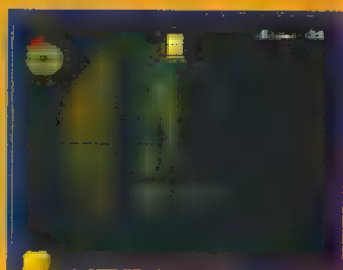
## MEDAL OF HONOR RESISTANCE

### SNIPER ALLEY

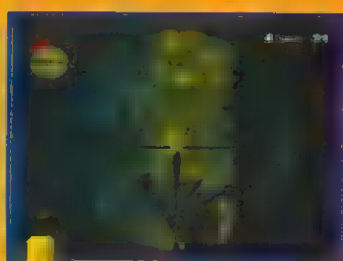
On ne le dira jamais assez : pas de bon Doom-like sans mode Sniper ! Medal of Honor Resistance est un bon Doom-Like ! Malheureusement, le fusil à lunette n'est disponible que dans certaines campagnes — hélas ! Quoi qu'il en soit, il est d'une efficacité redoutable.



Un garde allemand est à son poste.



Choisissez le fusil de sniper...



Visez la tête, et le tour est joué.



Quatre des plus grands criminels de l'Histoire : Hitler, Mussolini, Goering et Himmler. Fumiers !



arrive parfois que les Allemands vous pourchassent en side-car. Utilisez votre fusil d'assaut pour les arrêter.

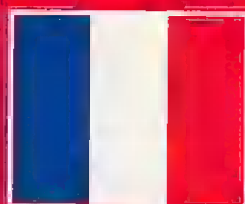


Pieds, bras, jambes, torse, tête... l'impact de votre tir a beaucoup d'importance. Une balle dans la tête et l'adversaire meurt immédiatement.



Les archéologues la troisième campagne constituent un danger. Tirez dessus, il en jaillira une surprise.

Le mode Deux Joueurs est trop sombre et un peu confus



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : DREAMWORKS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- DOOM-LIKE
- 1-2 JOUEUR SIMULTANÉMENT

- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

#### PRESENTATION

De belles séquences cinématiques entre les différentes campagnes.

88%

#### GRAPHISMES

Si les personnages sont très cubiques, les décors sont en général plutôt réussis.

85%

#### ANIMATION

Le mouvement des adversaires que vous abattez est très réaliste.

90%

#### MUSIQUE

Les thèmes proposés sont les mêmes que dans l'épisode précédent.

85%

#### BRUITAGES

Les voix sont agréables et renforcent l'ambiance du jeu.

86%

#### DUREE DE VIE

Une difficulté progressive et bien dosée. Les niveaux sont variés et nombreux.

80%

#### JOUABILITE

Excellente prise en main. Jouez avec le Dual Shock pour plus de précision.

90%

#### INTERET

Si les niveaux sont assez linéaires, ce nouveau Medal of Honor nous surprend par la richesse de son ambiance. Un excellent Doom-like.

91%





# INCREDIBLE CRISIS

Derrière ce nom qui peut prêter à confusion se cache un titre vraiment original: *Incredible Crisis*, ou les aventures de la famille la plus malchanceuse de l'univers. Ce sont les enfants qui vont être contents.

**I**mpossible de classer ce jeu dans une catégorie particulière. *Incredible Crisis* peut se targuer d'offrir aux joueurs un maximum de sensations à travers 24 mini-jeux. Tout commence par un petit-déjeuner familial durant lequel la grand-mère annonce son 80<sup>e</sup> anniversaire, avant que chacun ne parte vaquer à ses occupations. Le problème dans cette famille, c'est qu'elle a la poisse! Taneo (le père) va de malchance en malchance. Le jeu débute donc par une petite séance de danse au travail (comme le pratiquent souvent les Japonais). Cette épreuve

reprend le principe des jeux de danse qui font fureur en ce moment: il faut appuyer sur les bonnes touches au bon moment. La suite s'enchaîne très, très rapidement, et, pour le bon père de famille, cela devient une question de vie ou de mort. Une fois que vous aurez mené Taneo à bon port (*home sweet home*), vous accompagnerez la mère, gentiment partie faire des courses, dans ses mésaventures. Et, enfin, ce sera au tour des enfants de se sortir de la poisse. Les épreuves sont diversifiées, et demandent de la vitesse, mais aussi des

réflexes, de la compréhension et... du rythme! Chaque situation vécue par cette famille "Pad'bol" semble surréaliste.

## Humour et parodie

Et l'attitude très digne des personnages face aux événements est vraiment désopilante. De plus, tous les titres de séquence détournent ceux de films connus: cela va de "Vol au-dessus d'un nid de coucou" à "Titanic", en passant par "Independence Day", qui devient pour l'occasion "Independence Bay". La seule ombre au tableau est l'absence d'un mode 2 joueurs. Il est vrai qu'il aurait été difficile d'inclure un second participant, mais avec une telle option, la durée de vie aurait été allongée. C'est dommage, car il n'y a que celui qui tient la manette qui s'amuse. Les spectateurs iront vite voir ailleurs...



Les épreuves les plus funs sont également les plus physiques. Ici, faut écopier l'eau du bateau en tapant comme un malade sur son paddle.

Et voici le véhicule caché dans *Ridge Racer V*. C'est Zano qui va être content...

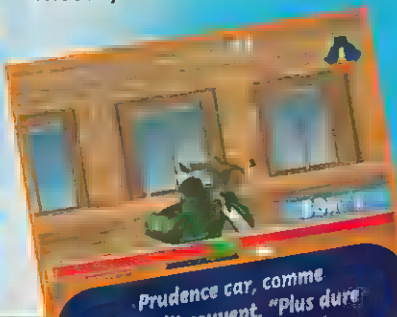
## AVIS OUI, MAIS...

Avec *Incredible Crisis*, on s'amuse vraiment. Le graphisme est très réussi. Mais une fois le jeu terminé, le CD risque d'échouer dans un coin de votre chambre. En plus, la difficulté de ce titre n'est pas progressive. On passe certains niveaux en 10 secondes, d'autres en une demi-heure. Par contre, c'est le titre idéal pour les enfants qui souhaitent jouer comme leurs grands frères ou leurs parents. Si un jour, vous apercevez ce titre à prix réduit (très réduit) dans une boutique, sautez sur l'occasion. Il vous fera rire quelques heures.

KAEL



Dans chaque mini-jeu, des scènes cinématiques très drôles servent de conducteur à l'histoire.



Prudence car, comme on le dit souvent, "Plus dure sera la chute". (nie!)



Version : OFFICIELLE  
Dialogues :  
Textes : FRANÇAIS

Développeur : TITUS  
Éditeur : VIRGIN  
MULTIENRE  
1 JOUEUR  
Sauvegarde : OUI  
Compatible : DUAL SHOCK

## PRESENTATION

Menus très clairs. Une intro drôle et bien rythmée. 85%

## GRAPHISMES

Décors simples et personnages un peu cubiques. 84%

## ANIMATION

Admirable. Pas de ralentissement (sauf dans la scène du shoot).

## MUSIQUE

En prêtant l'oreille, on se rend compte qu'elle est répétitive.

## BRUITAGES

Dans l'esprit du jeu.

## DURÉE DE VIE

Deux ou trois heures pour en voir le bout.

## JOUABILITE

Elle change pour chaque mini-jeu, mais reste instinctive. 80%

## INTERET

C'est l'archétype du jeu accessible à tous, mais la durée de vie est trop faible. 85%



*Ready to Rumble fut l'un des meilleurs jeux de la Dreamcast, l'un des plus fun, l'un des plus jouables, l'un des premiers. Bref, une référence... Voici donc logiquement la suite. Car quand un soft marche bien...*

L'énorme boss n'est pas très difficile à battre en mode Arcade et en mode Facile. Dès qu'on change ces paramètres, ça devient très chaud.

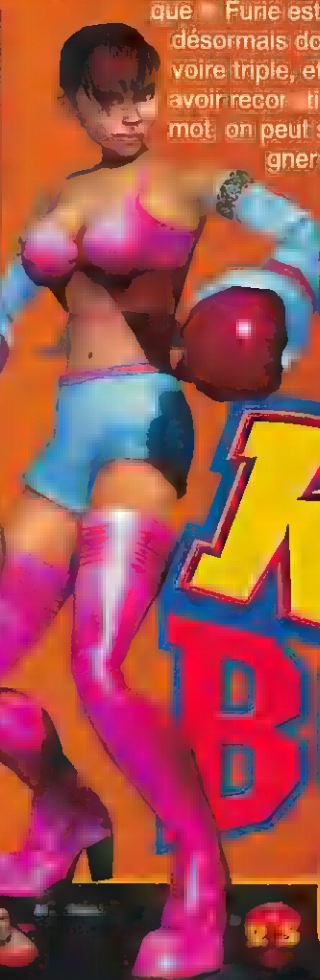
**D**isons-le tout net : Ready to Rumble est génial. Son excellent principe relance le concept de boxe sur console, un sport en général maltraité et plutôt austère. Ici, les règles de la boxe sont relativement respectées, mais avec toutefois quelques variantes. À chaque coup puissant porté à l'adversaire, une des lettres du mot "rumble" apparaît en bas de l'écran. Une fois le mot entier reconstitué, on appuie sur les deux boutons de garde, le boxeur peut alors effectuer des Combos dévastateurs d'une force peu commune. La nouveauté, c'est que la Furié est désormais double, voire triple, et après avoir reconstitué le mot, on peut surcharger les

lettres pour déclencher une furie encore plus dévastatrice.

### Modes et travaux

Trois modes sont proposés, Arcade, Championnat, et un petit nouveau, Équipe. Comme auparavant, le mode Championnat, propose de nombreux entraînements, obligatoires pour accéder aux combats pour le titre de champion. On retrouve les éléments qui ont fait le succès du premier épisode. Tous les styles de préparation sont possibles, et on peut même doper son molosse avec des prises de vitamines ou de produits plus ou moins licites. Les exercices d'entraînement (lever de poids, saut à la corde, sac de sable, aérobic, etc.) sont vraiment bien réalisés. Ils permettent d'apprendre à jouer

comme un pro, même si la technique de débutant ("j'appuie sur tous les boutons à fond la caisse") fonctionne à merveille. Les personnages sont vraiment variés, tous les gabarits, du poids plume au poids lourd, sont représentés. Bref, il y en a pour tous les goûts, et même pour les fans de stars, puisqu'on peut croiser sur le ring Shaquille O'Neal ou encore Michael Jackson. Bref, tout est là pour s'éclater, même si on n'aime pas la boxe, grâce à la jouabilité instinctive et au côté fun de ce soft. R2R2 est ce qui se fait de mieux dans le genre, toutes consoles confondues.



# READY 2 RUMBLE BOXING

ROUND 2

Combat de poids lourds : la déformation des visages en temps réel est toujours aussi réussie.

### AVIS OUI!

Ce nouveau Ready to Rumble a une pêche d'enfer. La prise en main est immédiate, les menus d'entraînement sont bien foutus et permettent de découvrir toutes les subtilités de ce jeu qui paraît bourrin de prime abord, mais qui ne l'est pas du tout ! Les ziques sont entraînantes et les bruitages nombreux. Graphiquement, c'est super : ecchymoses, tatouages, animation d'enfer... Bref, ça tape ! D'une manière générale, le jeu a bien évolué et il est beaucoup plus difficile. C'est sacrément bon !

SWITCH

Les effets de la "Rumble Fever" sont vraiment beaux. Vivement la version PS2 !



Les présentations des boxeurs sont toujours aussi poilantes. Ici, la grosse mama fait son show.



Le "Rumble Time" est désormais plus intense, avec une possibilité d'accumuler trois fois le Rumble normal. Ça fait très mal.

Admirez les tatouages: le souci du détail est ici omniprésent.

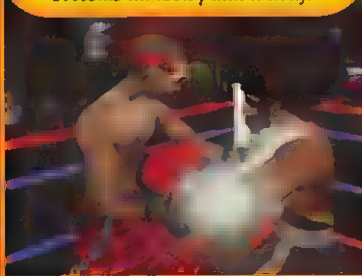


## AVIS OUI, MAIS...

Ready 2 Rumble est un jeu vraiment fun. La jouabilité a été parfaitement étudiée, ce qui rend le gameplay très agréable. Ce second volet est identique au précédent, et c'est tout le problème. Rien n'a vraiment changé... Bon, les combattants sont plus nombreux, mais on ne constate aucune véritable innovation, seulement des améliorations. Si la boxe est un sport que vous adorez, sautez sur ce jeu. Mais si vous possédez déjà le premier, je ne peux que vous conseiller d'attendre et de l'acheter en occasion...

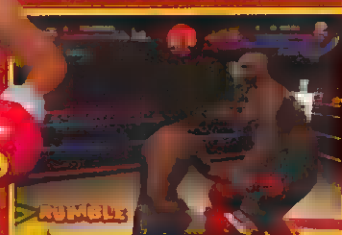
**KAEL**

Les persos cachés ont vraiment des dégaines étonnantes, comme cet Ecossais au look punk à donf.



## J'SUIS TROP LA STAR!

Vous êtes mégalomane ? Nous aussi, on a carrément kiffé le fait de pouvoir chopper la grosse tête et d'incarner des stars comme Michael (I love Jackson, Shaq', ou encore Prince. C'est un régal de mettre des grosses droites Bambi ou de faire les pas de danse de Prince (alias CG Thunder). Non, c'est pas de la mytho à la Kaelo, c'est que du vrai. Regardez les images!



Shaq Attaq: c'était la dernière apparition Shaquille, star du basket et du rap, dans un jeu vidéo. Le voici de retour dans ce nouvel épisode de R2R.

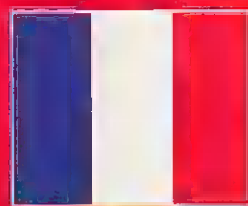


Ouh ! I love u ! C'est bien lui, Michael Jackson, le seul homme sur Terre à n'être blanc ni noir, mais tout gris (et encore...)



Même si les développeurs n'ont pas inclus son nom d'artiste, vous avouerez que la ressemblance est frappante avec le nain pourpre de Minneapolis.

## TEST DREAMCAST



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: MIDWAY
- Éditeur: SEGA
- BOXE DÉLIRE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: BON
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: 4 BLOCS
- Compatible: PURUPURU
- Vibrations: BONNES

### PRESENTATION

Excellente. Les menus sont clairs et l'intro est carrément géniale.

94%

### GRAPHISMES

Les stars sont bien modélisées, les effets très beaux, l'animation poilante...

93%

### ANIMATION

Fluide. Les mouvements sont réalistes et les combats rapides.

90%

### MUSIQUE

Funky avec une pêche d'enfer. Idéale pour ce genre de jeu.

91%

### BRUITAGES

Excellents, variés, complets, ils ressortent bien et sont bien échantillonnés.

90%

### DURÉE DE VIE

Un mode Championnat excellent et plein de persos délirants à débloquer.

93%

### JOUABILITÉ

Géniale ! Les contrôles sont bien paramétrés et quasi parfaits.

90%

## INTERET

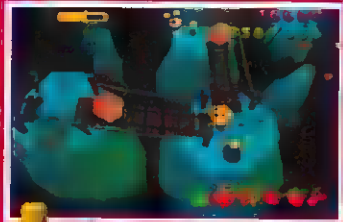
Top moumoute ! Encore plus fort que le premier, avec de nouveaux modes et des vraies stars dedans. Une jouabilité instinctive et bien étudiée.

93%

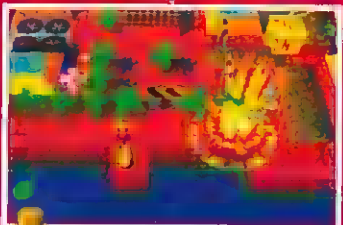


## GARE À VOUS

A la différence du jeu d'origine, ce Ms. Pac-Man Maze Madness est truffé d'ennemis. Il demande parfois un peu de réflexion pour accéder à de nouveaux niveaux.



Attention à ces pierres qui dévalent les pentes ! Si elles vous heurtent, votre barre d'énergie va beaucoup diminuer.



Certains blocs doivent être détruits : l'aide de caisses de dynamite. Pensez à vous écarter, car le souffle de l'explosion provoque des dégâts.



Certains niveaux sont truffés de monstres : une momie d'un côté, une chenille d'une autre. Trouvez la pastille d'énergie pour les gober.



La version originale de Ms. Pac-Man est disponible d'entrée de jeu dans les options. Pas besoin de la débloquer en terminant tel ou tel niveau.

# MS. PAC-MAN

## MAZE MADNESS

C'est une certitude : les jeux d'arcade des années 80 reviennent à la charge. Moins d'un an après la sortie de Pac-Man World, c'est au tour de Ms. Pac-Man d'être adapté sur Playstation. Tu le crois, ça ? AHL, 1976

**A**près un épisode à mon goût très réussi de Pac-Man World, Namco remet le couvert et propose un jeu du même genre : Ms. Pac-Man. Si Pac-Man World est résolument orienté plates-formes, ce Ms. Pac-Man est un véritable retour aux sources, même s'il conserve quelques phases de réflexion. Le principe du jeu est très simple : vous dirigez votre personnage à travers différents labyrinthes tout en 3D et devez accomplir différentes actions pour passer au niveau suivant. La première chose consiste à engloutir un maximum de pastilles d'énergie. Certains passages ne s'ouvriront que si vous avez accumulé un nombre défini de pastilles. D'autres portes, de couleur, ne peuvent être déverrouillées qu'avec la clé de couleur correspondante. Enfin, comme dans le jeu original, vous avez la possibilité d'avalier des fruits le long du parcours. Ils sont au nombre de 7 : la cerise, la fraise, l'abricot, le bretzel, la pomme, la poire et les bananes. Généralement dissimulés dans des recoins durs à atteindre, ces fruits vous donnent

accès à de nouveaux niveaux en mode Multijoueurs. Encore faut-il tous les récupérer, ce n'est pas toujours très simple ! Enfin, sachant qu'il faudra aussi pour certains blocs ou en faire exploser d'autres pour progresser dans les niveaux. N'en déplaise à certains, cette phase de jeu demande parfois un peu de réflexion. Un mode Multijoueurs est aussi disponible et repose sur trois modes de jeux distincts : le Dot Mania, dans lequel le premier joueur qui arrive à gober 80 pastilles gagne la partie ; la Marque du Fantôme, qui consiste à avaler 50 pastilles

et à attraper Pac Personne ; la Bombe DA, dont le but est de ne pas posséder une bombe à la fin du compte à rebours (une partie de chat et souris, en quelque sorte). Un jeu très complet donc, que ce soit en solo ou à plusieurs.

## AVIS OUI !

C'est tout à fait le genre de jeu que j'apprécie : une prise en main excellente, des niveaux variés même si le principe est toujours le même, 180 labyrinthes de folie et un plaisir immédiat. Evidemment, le jeu a évolué depuis 1981, mais on retrouve tous les éléments qui ont fait son succès, comme le fait de gober pastilles, fantômes et fruits. Notez qu'une version originale du jeu est disponible dans le menu. A 299 francs, Sony fait un effort. Il serait dommage de passer à côté de ce jeu !

NIICO





Le niveau **W** glace est hanté par terrible Pac Foot. Il fait trembler le sol et chuter **W** lourdes stalactites.



Il faut parfois heurter violemment certains obélisques pour franchir un large précipice.

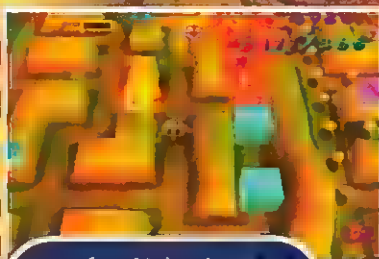


Un niveau Bonus Spécial: vous dirigez un traineau **W** travers un boyau **W** glace, peuplé de fantômes à motoneige. Amusant!

## AVIS YO!

J'ai beau avoir gardé un bon souvenir de Ms. Pacman, je me demandais quand même ce qu'elle venait faire sur PS. Mais ce n'est pas un bête remake et je me suis bien amusé dès la première partie. La jouabilité est excellente et le mélange action-réflexion (pas trop prise de tête) fonctionne. C'est un jeu très fun dont le seul défaut est de ne pas être proposé à un prix Platinum. On ne passerait pas des soirées entières à jouer à Ms. Pacman, mais ça fait bien l'affaire pour les plus jeunes ou ceux qui ne recherchent qu'un moment de détente.

AHL



Pour franchir les plaques lave, une seule solution: pousser les blocs de glace dessus et traverser rapidement.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: ANGLAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: NAMCO
- Éditeur: SCEE
- ARCADE
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: EXCELLENT
- Difficulté: PEU ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: -
- Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
- Compatible: KIT VIBRATION
- Vibrations: MOYENNES

## PRESENTATION

Voix en anglais, textes en français. Quelques séquences cinématiques.

85%

## GRAPHISMES

Hormis les niveaux en Multijoueur, ils sont en général de qualité.

82%

## ANIMATION

Vu le principe, aucun problème...

89%

## MUSIQUE

Assez variée, elle colle bien à ce genre de jeu.

85%

## BRUITAGES

Plus classiques, tu meurs! On retrouve les bruitages de la version originale (1981).

80%

## DUREE DE VIE

Le jeu n'est pas très compliqué. Mais le terminer à 100 % demande de gros efforts.

90%

## JOUABILITE

La prise en main est très bonne et Ms. Pac-Man répond au quart de tour.

90%

## INTERET

Ms. Pac-Man Maze Madness s'inscrit dans la lignée de Pac-Man World: de la réflexion, pas mal d'action et un plaisir de jouer évident.

84%



# URBAN CHAOS

Sorti il y a quelques mois sur Playstation, Urban Chaos arrive ce mois-ci sur Dreamcast. Quoi de nouveau dans cette adaptation ? Il semblerait que l'on y retrouve la même ambiance, les mêmes niveaux et, hélas, les mêmes défauts.

**V**ivre dans les grandes cités, c'est pas tous les jours la teuf. Mis à part quelques feux d'artifices organisés de temps à autre par le commissariat de proximité ou le lâcher de frigos du 15<sup>e</sup> étage, les moments de détente sont plutôt rares. Eidos a pensé à nous et propose avec Urban Chaos un moyen de se décharger les nerfs sans passer par la case prison. Pour ce jeu en 3D, l'action se déroule en un futur proche, dans une ville où une prédiction de Nostradamus est sur le point de se réaliser. Nostradamus, pour vous situer un peu le personnage, c'est un peu comme Paco Rabanne, mais en plus vieux encore. L'un écrit des poèmes et annonce par leur biais des mauvais présages, l'autre crée des parfums et des fringues de luxe et prédit chaque été, la chute de la station Mir sur Terre. Bref, dans cette ville futuriste, on attend l'arrivée du roi de la terreur, la destruction imminente du monde. Autant dire qu'il y a de l'ambiance dans les cités. La police met en place des

forces d'interventions spéciales pour tenter de faire régner l'ordre. Darci, le personnage que vous incarnez, fait partie de cette troupe d'élite. Au cours du jeu, différentes missions doivent être accomplies : dénicher un indice et le questionner, retrouver l'arme d'un crime...

## Flic en banlieue chaotique

Libre à vous de vous déplacer où bon vous semble dans la ville et de questionner la personne de votre choix : en fonction des dialogues, différents indices vous permettront de mener à bien votre enquête. On peut même emprunter des véhicules et mener de folles courses-poursuites dans les rues bondées de piétons. Un mode d'entraînement est disponible pour vous apprendre à maîtriser les mouvements de base de votre personnage ; une phase de jeu un peu pénible à cause d'une jouabilité douteuse, mais indispensable avant de vous plonger dans la partie.

L'entraînement de baston en début de partie n'est pas inutile : vous affronterez de nombreux gangs à mains nues.



Quand la situation l'oblige, il faut faire parler la poudre avec votre flingue à double canon.



De multiples séquences cinématiques viennent ponctuer vos missions et vous rencardent sur vos nouveaux objectifs.

Des animations dans le décor viennent enrichir l'ambiance du jeu : les feuilles au sol s'agitent au gré du vent.



On peut entrer dans certains établissements fort mal fréquentés, comme cette boîte de nuit. Le port du pistolet y est recommandé.

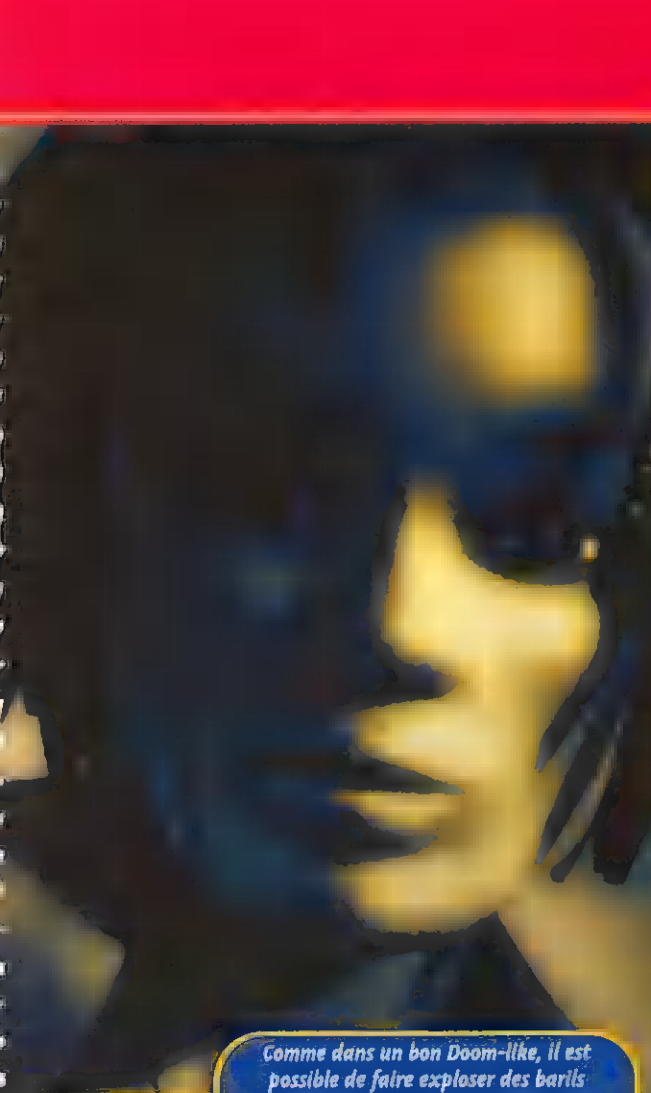


## AVIS OUI, MAIS...

Après une version Playstation pas très réussie, on était en droit de s'attendre à une réelle amélioration de la prise en main : il n'en est rien, hélas. Ce jeu souffre toujours d'un manque cruel de précision. Réussir à sauter convenablement d'un point à un autre, surtout entre deux caisses, demande une grande maîtrise de ses nerfs. Idem pour les phases de conduite, où les véhicules réagissent un peu n'importe comment. Or, la jouabilité est à mon sens ce qui importe le plus dans un jeu vidéo, et là, il y a comme un problème !

NIICO





Comme dans un bon Doom-like, il est possible de faire exploser des barils d'essence (à 35 dollars pièce) pour évincer plus rapidement vos adversaires.



## AVIS NON !

Urban Chaos ne m'a pas convaincu du tout, les graphismes sont sombres et décolorés, les ziques puent carrément. Les missions à deux francs, du style arrestation de malfrats ou accident de la route, m'ont saoulé ; je prends suffisamment de précautions pour éviter ce genre d'ambiance dans la vraie vie, c'est pas pour la retrouver sur DC.

En plus, le personnage du jeu ne se manie vraiment pas facilement, ce qui rend le plaisir de jeu vraiment minime.

Bref, moi, j'ai pas aimé ! Et je pense que vous n'aimerez pas non plus.

**SWITCH**

## RAMPEZ !

Au début de votre carrière, il est obligatoire de passer par une phase d'entraînement. Elle se déroule en trois phases : escalade, baston et conduite. Pour chacune, on vous demande d'effectuer un parcours particulier et de réussir différentes actions.



Le parcours d'escalade demande une bonne maîtrise du personnage : on grimpe, on saute sur des caisses et on s'accroche à des câbles...



La phase de baston vous apprend les mouvements de base de votre flic de choc : coups de pied, coups de poing, combos en tout genre...

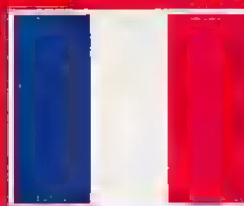


L'épreuve de conduite est une des moins réussies de l'entraînement : la voiture est trop capricieuse.



Quand un ennemi vous met en joue, une icône verte apparaît et vous prévient d'un danger imminent. Il faut réagir vite : courir et/ou riposter.

## TEST DREAMCAST



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : MUCKY FOOT
- Éditeur : EIDOS
- ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : DÉLICAT
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté :
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : KIT VIBRATION
- Vibrations : MOYENNES

### PRESENTATION

Des séquences cinématiques de qualité viennent ponctuer les missions.

85%

### GRAPHISMES

Assez réussis dans l'ensemble. De belles textures, variées et colorées.

88%

### ANIMATION

Pas de ralentissement à signaler mais des mouvements parfois farfelus.

85%

### MUSIQUE

Une bonne musique d'ambiance qui se fait entendre quand il le faut.

85%

### BRUITAGES

De très bonne qualité. Les dialogues sont pour une fois bien réalisés.

88%

### DUREE DE VIE

La difficulté augmente progressivement et l'on se familiarise avec les commandes.

87%

### JOUABILITE

Bonne prise en main, mais la gestion des sauts tient du hasard.

75%

## INTERET

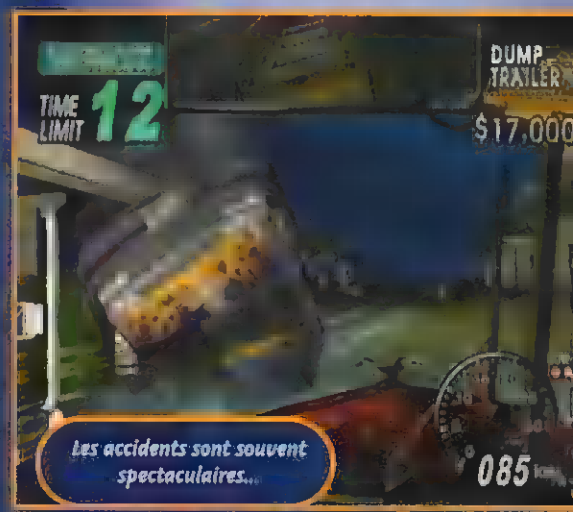
Cette version a conservé les défauts de la version Playstation : une gestion des sauts et de la conduite très hasardeuse.

80%



# 18 WHEELER

*Je n'ai besoin  
de personne  
avec mon 38  
tonnes ! Je roule  
à plus de 100  
et je mets tout  
à feu et à  
sang...  
Je n'ai besoin  
de personne  
avec mon 38  
tonnes !*



**E**ighteen Wheeler est un jeu bien connu des adeptes de l'arcade. Au volant d'énormes camions américains, le joueur se livre des rodéos sauvages au beau milieu des pauvres usagers de la route... Et il fallait s'y attendre, c'est le carnage : les trucks défoncent tout sur leur passage. Comme Crazy Taxi, le jeu ne regorge pas de modes véritablement différents. Un mode Arcade, une école de pilotage, un Score Attack, un mode Deux joueurs, c'est tout. Le mode Net Linking n'est réservé pour les joueurs qu'aux autres joueurs de la planète.

duels est l'autre camion, on s'aperçoit rapidement que le temps n'est pas notre allié non plus. En effet, la marge n'est pas grande pour atteindre les check points. Alors, pour glaner quelques précieuses secondes, il faut cartonner une camionnette violette qui rapporte trois secondes de bonus. Cette caisse se rencontre fort heureusement assez souvent pendant les runs...

**C'est gros un camion...**  
Le deuxième mode important est celui intitulé Parking. Ici, on dispute de petits runs visant à tester notre habileté et notre sens de la trajectoire. Les épreuves sont variées, mais la plupart du temps, elles se résument à négocier des 90° serrés ou à garer son camion dans des trous de souris. Le temps est aussi limité. Et on est pénalisé de quelques secondes si l'on touche les



La boîte à vitesses est simple :  
Un rapport lent et un rapide.

En bousculant cette  
camionnette, on gagne  
trois secondes de bonus...



## AVIS OUI, MAIS...

J'aime ce genre de jeu ! Ce n'est pas un Crazy Taxi en camion, mais presque... Eighteen Wheeler est nettement moins speed et un poil moins bourrin. Mais bon, c'est vraiment original et on s'amuse beaucoup. En particulier, le mode Parking est carrément inattendu. Mais quand on y prend goût, c'est l'éclate. Bref, le seul gros reproche que l'on puisse faire à ce jeu est sa durée de vie. Même pour de l'arcade, ça reste vraiment trop léger, et il n'y a pas assez de trucs cachés à découvrir...

ZANO



On a le choix entre quatre jolis monstres de la route. Chacun a ses caractéristiques...



Le rival ne va pas hésiter à vous balancer des caisses pour vous ralentir. Alors, autant faire de même !



## AVIS OUI, MAIS...

Eighteen Wheeler est certainement la première simulation de course en camion sur console.

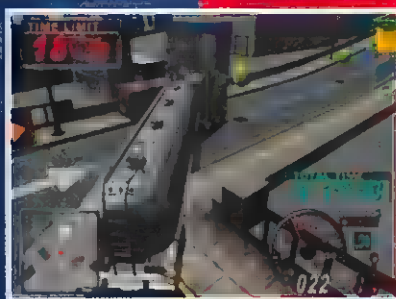
Autant vous le dire tout de suite: vous allez en prendre autant dans les dents que plein les yeux! Les chocs occasionnés par votre 38 tonnes sont dévastateurs: les véhicules percutés sont projetés en l'air et littéralement déchiquetés. La modélisation des camions comme celle des décors est hyper léchée: ça fourmille de détails dans tous les coins. Seul reproche: la durée de vie un peu courte...



**NIICO**

## PERMIS POIDS LOURDS

Le mode Parking est assez inattendu. Qui aurait l'idée d'aller s'amuser avec son 38 tonnes à faire des créneaux dans des ruelles sinueuses? Les épreuves se font par séries de petits exercices chronométrés. Chaque bulle verte rapporte une seconde de bonus, et chaque objet touché en enlève quatre ou six. On termine les runs en s'immobilisant dans le grand rectangle vert. Attention, rien ne doit dépasser. Même pas un rétroviseur!



On rencontre beaucoup de virages à angle droit. Avec, comme par hasard, des caisses au mauvais endroit...



Les épreuves en marche arrière sont nettement plus compliquées...



Dès que l'on touche ce sont des précieuses secondes qui s'en vont...



Sur cette route, il vaut mieux ne pas se planter. Heureusement, les camions se manient assez facilement.

bords, les lampadaires, ou tout autre objet. Quatre parcours sont proposés au départ, mais il est possible d'en débiter deux supplémentaires...

Pour finir, on peut s'amuser au Score Attack. Le principe est simple: shooter certaines caisses rapporte de l'argent, d'autres en font perdre. Quatre tracés, aussi, dont un ovale.

### Totalement déjanté...

Dans l'ensemble, on retrouve pas mal de similitudes avec l'ambiance Crazy Taxi. Les voix sont du même type - il est déjantées -, et les carambolages du même genre: tout vole dans tous les sens. La réalisation est à la hauteur: c'est coloré, fin et riche. Les décors sont riches en détails. Cette conversion de l'arcade est encore une belle réussite pour Sega, qui nous livre un jeu ultra fun et intéressant. Mais à la durée de vie toujours un peu limitée...



Les cabines des camions sont bien reproduites. Du gri-gri qui pendouille au rétroviseur, en passant par le bouquin qui glisse...



- Version: **IMPORT**
- Dialogues: **ANGLAIS**
- Textes: **ANGLAIS/JAPONAIS**

- Développeur: **SEGA**
- Éditeur: **SEGA**
- COURSE DE CAMIONS
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: **BON**
- Difficulté: **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté: **4**
- Sauvegarde: **VM**
- Compatible: **PURUPURU PACK**
- Vibrations: **MOYENNES**

### PRESENTATION

Pas de cinématique d'intro. Les menus sont simples.

82%

### GRAPHISMES

Comme d'habitude sur DC. Fins, colorés et les camions sont stylés

91%

### ANIMATION

Aucun problème de ce côté-là, même avec beaucoup de engins à l'écran.

94%

### MUSIQUE

Des thèmes rythmés et discrets, plutôt rock, blues, country...

85%

### BRUITAGES

Pas très complets, mais l'essentiel est là.

85%

### DUREE DE VIE

Gros point faible! Deux heures suffisent pour en faire le tour...

70%

### JOUABILITE

Les camions se conduisent très facilement. Même sur le parking...

88%

## INTERET

Très fun et très original, Eighteen Wheeler est vraiment sympa à jouer. Mais il se termine beaucoup trop rapidement...

87%



# ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

L'Ultimate Fight est un "sport" méconnu du public européen. Pourtant, voilà de nombreuses années que cette discipline extrême existe outre-Atlantique. Avec cette adaptation sur Dreamcast, vous allez enfin comprendre ce que "violent" veut dire.

**L'**UFC est une compétition internationale qui a lieu tous les ans. Dans ce tournoi, la règle est simple : y'en a pas ! Tous les coups sont permis pour envoyer au tapis ses adversaires. C'est également la seule compétition où tout le monde peut participer, quel que soit l'art martial pratiqué. Il n'est pas rare de voir un énorme sumo affronter un frêle pratiquant de boxe thaïlandaise.

Sur Dreamcast, UFC réunit 22 des meilleurs combattants du moment. Tous champions dans leurs disciplines. Les combats se disputent dans une arène entourée d'un grillage. Les duels ne durent jamais plus de 40 secondes. En effet, l'énergie de votre personnage s'évapore de deux manières. Soit en cassant la gueule à l'autre, soit en encaissant des gnons. Il est donc préférable de mesurer ses distances et souffler un peu lorsque vous en avez besoin. Pour exploser l'adversaire, vous disposez de toute la panoplie de coups de la discipline de votre choix (catch, boxe...).

## Très violent

Une option vous permet d'augmenter le taux d'hémoglobine du jeu. C'est lorsque cette jauge est à son maximum, que UFC libère son côté ultra

violent. C'est même sûrement le jeu le plus violent qui existe à l'heure actuelle sur console (mais on adore ça !). Il n'est pas rare de grimacer lorsqu'une pluie de sang tombe sur l'aire de combat. Outre le mode Championnat, vous pouvez convier jusqu'à sept de vos amis pour un tournoi, ou encore participer au Champion Road, pour vaincre 12 adversaires d'affilée. Compléter tous ces modes est nécessaire si vous voulez débloquer les nombreux nouveaux costumes et styles de combat. Grâce à ces bonus, vous pouvez créer votre propre combattant, et pas seulement la couleur de son short. Libre à vous de choisir son art, ses Combos et ses prises. Chacune de vos créations aura au final sa propre façon de combattre.

Dans les grands champions de cette compétition sont présents :



Il est possible de fabriquer le combattant de ses cauchemars.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ANCHOR
- Éditeur : GRAVE
- BASTON GORE
- 1-8 JOUEURS
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : -

## PRESENTATION

L'introduction ultra violente vous met en condition.

88%

## GRAPHISMES

Les combattants sont bien modélisés. Des bogues lors des chopes.

86%

## ANIMATION

Les mouvements des persos sont fluides. Le public est trop raide.

84%

## MUSIQUE

Inexistante, mais pas indispensable.

70%

## BRUITAGES

Le son des beignes accentue l'esprit violent du jeu.

89%

## DURÉE DE VIE

Terminer les modes est rapide. A plusieurs, c'est autre chose...

88%

## JOUABILITÉ

Un temps d'adaptation avant de maîtriser tous les coups.

86%

## INTERET

Voici le jeu de baston le plus violent du monde. Tous les coups sont permis.

88%

## AVIS OUI!!!

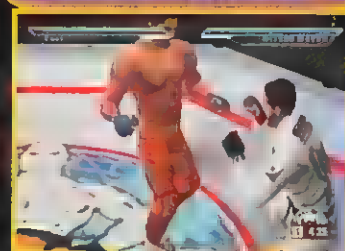
Ultimate Fighting Championship est un jeu pêchu. Les combats ne durent jamais longtemps, ça maintient l'adrénaline. Les personnages sont remarquablement modélisés, et l'univers de ce tournoi très bien retranscrit. Et puis, ça pue la violence gratuite. La foule hurle à pleins poumons. On a mal rien qu'à entendre le son des coups. Le sang coule à flots et les têtes rebondissent sur le sol. Même les survival-horror à la Resident Evil ne vous procurent pas de telles sensations, celles qui vous font détourner le regard...



KAEL

Pour être sûr de ne pas rater les combats, il ne faut même pas regarder trop près.

Tous les détails des prises combattantes ont été fidèlement reproduits, même les indications sur les vêtements.





# Concours

# RAYMAN 2

## THE GREAT ESCAPE™

A GAGNER :



1 Playstation

30 jeux Rayman 2  
sur Playstation

15 sacs à dos  
Rayman 2

29 tee-shirts  
Rayman 2



JOUEZ & GAGNEZ

AU

08.36.68.11.41\*



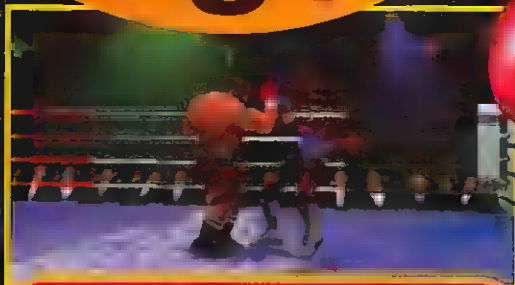
Extrait du règlement : Ubi Soft et Consoles+ organisent un concours du 25/10/00 au 23/11/00 minuit. Ce jeu est gratuit sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41\*. Le règlement est déposé en l'étude Simonin & Conty, 54 rue Taitbout, 75009 Paris, disponible sur simple demande écrite à : Consoles+, Concours Rayman 2, 43 rue Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.





# MIKE BOXING TYSON

*Qui ne connaît pas l'illustissime (à bien des égards) Mike Tyson ? Ce monstre des rings ne fait pas de quartier quand un adversaire ose le défier. Voici un jeu de boxe qui propose de retrouver le grand champion dans des combats d'anthologie !*



*Le KO est la récompense ultime pour un boxeur de classe internationale.*

*Les différents angles de caméras ne sont pas très bien étudiés. La précision générale en prend un coup.*

**L'**introduction de ce jeu de Codemasters présente, en images de synthèse, quelques droites, crochets et uppercuts tels que seul Mike Tyson est capable d'en envoyer. Ses adversaires en prennent plein la figure... Au premier écran de sélection, plusieurs modes de jeu sont proposés. Le Mondial s'apparente à un mode de gestion de carrière. Choisissez un challenger parmi une grosse liste de cogneurs de différentes nationalités et supervisez son entraînement

et sa progression. Mike Tyson en personne est là pour vous conseiller dans votre course à la ceinture. Réfléchissez à votre programme de combats pour ne pas brûler les étapes. Le mode Entraînement permet de prendre en main les commandes et de maîtriser les aspects défensifs et offensifs que tout boxeur d'élite se doit de connaître. Ce mode est intéressant pour s'habituer à un style de boxe.

Le mode Tournoi s'apparente à un mode Arcade. Choisissez votre champion pour une compétition contre la crème de la boxe mondiale et obtenir les titres de champion des deux catégories WCB et IFB.

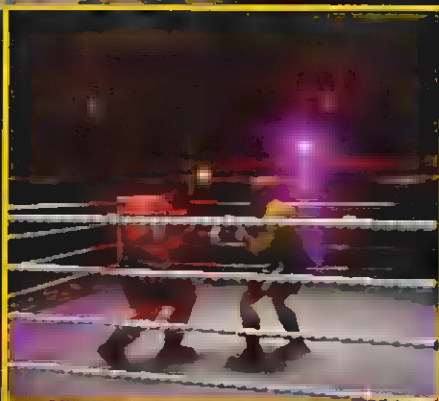
## Montée sur le ring

Les combats durent trois rounds et il faut user des points forts de votre combattant pour arriver au bout de la série.

Le mode Compétition vous propose de sélectionner des combattants parmi seize pointures du genre pour des combats amicaux. De bons moments de sport en Multijoueurs ! Enfin, les options de Mike Tyson Boxing, elles n'ont rien de révolutionnaire, permettent tout de même de configurer assez précisément les aspects audiovisuels.



*Si la boxe ne lui plaît plus, il pourra monter une petite entreprise de démolition !*



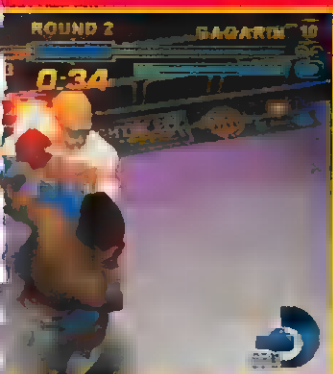
*Les ralentis offrent souvent un spectacle de premier choix.*

## AVIS NON, MAIS...

Ce Mike Tyson Boxing possède une licence très forte, percutante quoi ! Mais... malgré un visuel assez léché, ce nouveau titre de Codemasters ne réussit pas à s'imposer au palmarès des simulations de boxe. Les détails et les couleurs sont agréables, mais les animations manquent de fluidité et la précision n'est pas au rendez-vous. Il est vraiment difficile de développer un jeu propre et réfléchi. Les modes de jeu ne sont pas assez innovants et l'ensemble de ce soft laisse un amer goût d'inachevé.

**TOXIC**





Les directs font vraiment mal! Les coups puissants demandent de préparation.

## MODES ET TRAVAUX

Voici les moments les plus marquants des différents modes de jeu que propose ce Mike Tyson Boxing. Selon vos goûts et vos aspirations, vous choisirez le combat rapide dans le mode Compétition ou élaborerez un plan de carrière dans le mode Mondial.



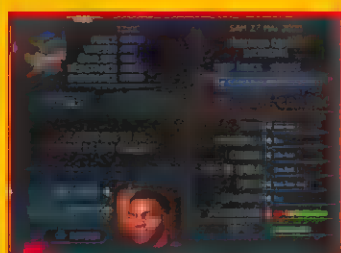
Le mode Compétition permet aux brutes en puissance de se donner des coups très rapidement. Pas de bla-bla, rien que du bourre-pif!



L'Entraînement est un passage obligé pour tous les puristes qui veulent bien maîtriser leur sujet.



Le Tournoi. C'est l'occasion pour les meilleurs boxeurs du monde de s'affronter dans des combats terribles. Il ne peut en rester qu'un!



Le mode Mondial requiert de la réflexion et quelques connaissances dans le domaine de l'entraînement.



Certains coups droits sont vraiment meurtriers. Attention les dégâts!

Mike Tyson aime caresser le visage de son adversaire... avec ses gants.

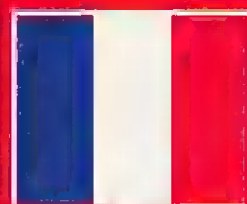


## AVIS BOF...

Au premier abord, j'ai été agréablement surpris par les graphismes de ce Mike Tyson Boxing. C'est fin, propre, les boxeurs sont bien modélisés, et leurs mouvements sont dans l'ensemble correctement retranscrits. Cependant, pad en main, on ressent vite une frustration: il n'y a pas assez de mouvements possibles et on ne peut pas développer des stratégies de combats spécifiques. Bref, un jeu moyen mais décevant, qui peut seulement amuser les puristes de l'uppercut pendant quelques petites heures...



ZANO



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: CODEMASTERS
- Éditeur: CODEMASTERS
- BOXE ANGLAISE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle: DÉLICAT
- Difficulté: ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté: 3
- Sauvegarde: OUI (1 BLOC)
- Compatible: DUAL SHOCK
- Vibrations: -

## PRESENTATION

Une intro pêchue où les KO pleuvent. Tyson est un monstre (gentil, hein, Mike!).

88%

## GRAPHISMES

De beaux efforts dans le traitement des détails. Des couleurs variées.

90%

## ANIMATION

Manque de fluidité dans l'ensemble. Beaucoup de saccades.

82%

## MUSIQUE

Thèmes bourrins et sans relief.

50%

## BRUITAGES

Les coups se font assez bien entendre, mais le public est un peu trop discret.

83%

## DUREE DE VIE

Le mode Mondial prend du temps. Les autres modes sont conventionnels.

88%

## JOUABILITE

Les finesses sont difficiles à exécuter. Manque de profondeur et de convivialité.

80%

## INTERET

Quelques matchs spectaculaires, mais ce titre déçoit par le manque de simplicité dans la prise en main et l'imprécision de certaines phases de jeu.

82%



# COOL COOL TOON

**Etonnamment, SNK, publiant KOF, fait son come-back sur DC avec un de ces jeux de danse, dont les petits "Yaponais" raffolent. Notez qu'ils ne sont pas les seuls, Kaelo et Gla s'agitent déjà en rythme.**

**L**e principe de Cool Cool Toon est bien connu. Il faut appuyer au bon moment sur les commandes qui apparaissent à l'écran en rythme avec la musique. Mais, vous gardez le tempo, plus les pas de danse sont réussis. Le cercle est posé au milieu de l'écran, trois sortes de commandes apparaissent à des endroits différents : en haut, bas, à gauche, à droite, etc. Il y a plein de commandes, les quatre boutons sans oublier le stick analogique. Au début du jeu, on ne joue qu'avec A, B et l'analogique, mais ça se corse par la suite et la pagaille est reine à l'écran. Des cercles entourent le bouton A, chaque cercle correspondant à une pression. Les cercles se resserrent autour de la commande (le bouton A), il faut appuyer au moment précis où ils entourent la commande pour être "cool". Il y a aussi des demi-cercles à faire sur les extrémités du cercle, ils sont indiqués par une bande bleue composée de plusieurs ronds, il faudra passer dessus avant qu'elle ne disparaisse. Plus on est cool, plus la

bars d'angle augmente. Il faut faire au moins 4 à la fin du show pour remporter la danse.

## Et c'est pour l'aventure!

Ce qui est marrant dans Cool Cool Toon, c'est son petit côté aventure. On commence dans sa chambre, puis tout un monde se découvre à nous, avec différents endroits à visiter, des boutiques où l'on peut acheter des nouvelles tenues ou des objets, des phases de dialogue. Le rythme de jeu, relativement lent au début, s'accroît rapidement et les commandes deviennent de plus en plus nombreuses et complexes. Bref, le soft est destiné à des joueurs expérimentés, qui savent le moins reconnaître le cul du coc en japonais. Les modes de jeu plus classiques sont également bien présents. On pourra ainsi affronter toute une série de personnages. Généralement deux qui nous battront dans l'aventure sont disponibles dans les différents modes, ce qui allonge la durée de vie de ce jeu sympathique.

## AVIS OUI!



SWITCH

Cool Cool Toon m'a bien botté. L'ambiance gentille et colorée, le côté très dessin animé (le soft porte bien son nom) rendent l'ambiance vraiment fun. Le concept de jeu est plus original que la plupart des titres de danse classiques. Reportez-vous aux photos pour en savoir plus. A part ça, on pourrait s'attendre à une qualité graphique supérieure surtout quand on sait de quoi est capable la machine. Voilà un petit soft de danse qui réjouira toutes les fillettes, Kaelo et autres fans du genre.



Dans la chambre, on peut choisir sa tenue et s'entraîner un peu.



On est cool quand on appuie au moment sur la commande.



Les arcs de cercle ne sont vraiment pas évidents à tracer au début. Suivez les bulles qui éclatent avec le pad analogique.



Version : IMPORT  
Dialogues : JAPONAIS  
Textes : JAPONAIS

● Développeur : SNK  
● Éditeur : SNK  
● MUSIQUE  
● 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT  
● Sauvegarde : -  
● Compatible : DUAL SHOCK

## PRESENTATION

Très japonaise, l'intro ne casse pas des briques... **75%**

## GRAPHISMES

Très "flashies". Un peu de finesse aurait été la bienvenue. **80%**

## ANIMATION

Les persos sont parfois très gros. Rien d'impressionnant. **83%**

## MUSIQUE

Du plus pur style Soleil-Levant, avec des bruits bizarres. **80%**

## BRUITAGES

Convenables. Ils auraient pu être plus variés. **78%**

## DURÉE DE VIE

Le jeu devient vite infernal, et demande un peu d'expérience. **85%**

## JOUABILITÉ

Nickel chrome, rien à redire. Le jeu aurait pu être plus convivial. **100%**

## INTERET

Un zeste d'aventure à un rythme d'enfer, sur un fond léger. Une bonne surprise de SNK. **83%**

Carte de Cool Cool Town. Trop cool! la town? quoi tu veux?

## WELCOME! COOL COOL TOWN





# NOUVEAUX ULTIMA

AURILLAC - TOUL - NEVERS C.CIAL. CARREFOUR  
BLOIS C.CIAL. AUCHAN - GUERET - ST FLOUR

## PLAYSTATION 2

### ARRETEZ D'EN REVER : COMMANDEZ LA.

• Réservez la avant le 24 novembre

• Payer votre console en plusieurs fois

• Reprise de votre ancienne PSX

(Voir modalités dans votre magasin ULTIMA)

Pour tout achat d'

1 jeu PSX2 "Electronic Art's"  
= 1 socle PSX2 offert

et de 2 jeux PSX2 "Electronic Art's"

= 1 Télécommande offerte

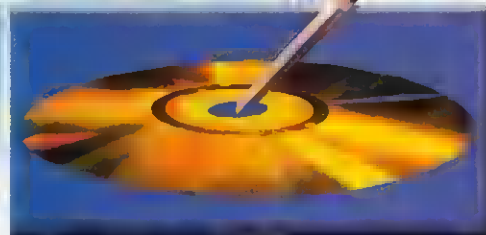
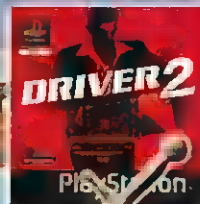
Liste Jeux EA : Fifa 2001 - Kesser - NHL 2001 - SSX - NBA 2001

Thème Park WorldXquad - NBA 2001 - F1 Champion Ship 2000

PS ONE

DÉJÀ  
DISPONIBLE  
790 F

TOMB  
RAIDER  
SUR LES TRACES DE  
L'ARABE FORT



# ULTIMA

## ON A TOUT A GAGNER

VOUS AVEZ LE

CONTACTEZ-NOUS

# PROJET D'OUVRIR UN MAGASIN

01 42 46 60 00

e-mail : ultimagames

@wanadoo.fr

#### PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / Gobelins  
57, av. des Gobelins - 75013  
ASNIERES  
95, av. de la Marna - 92600  
BRUNOY  
18, rue Pasteur - 91800  
CHAMPIGNY  
125, bd de Champigny - 94100 SAINT-MAUR  
Face gare RER Champigny  
NOGENT / MARNE  
42, bis, rue des Héris Nagentais - 94130  
PUTEAUX  
25, bd Richard Wallace - 92800  
ST GERMAIN EN LAYE  
42/44, rue de Paris - 78100

01 47 07 33 00  
01 47 91 49 47  
01 09 39 55 82  
01 53 99 10 10  
01 47 72 23 23  
01 30 61 47 47

#### PROVINCE

AJACCO  
5, av. Beverini - 20000  
ANGERS  
"Les Halles" - Rue Baudouin - 49000  
ANNÉCY  
Passage Gruffaz - 74000  
ARRAS  
29, rue Gambetta - 62000  
AUCH  
34, rue de Lorraine - 32000  
AUXERRE  
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

04 95 20 25 81  
01 41 25 23 23  
04 56 72 00 00  
01 21 23 10 10  
05 62 05 32 62  
06 51 57 59

#### AURILLAC : NOUVEAU

"Teddys Toys" - avenue de Confin - 15000  
BASTIA  
2, rue de la Miséricorde - 20200  
BAYONNE  
58, rue d'Espagne - 64100  
BETHUNES  
C.Cial CORA Bruy - 62700  
BIAGNAC  
4, rue Henri Matisse - 31700  
BLOIS  
27/29, rue Porte Chartraine - 41000  
BLOIS : NOUVEAU  
C.Cial Auchan - Galerie marchande - 41000  
BREST  
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200  
BREST  
12, rue Louis Pasteur - 29200  
CAEN  
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000  
CASTRES  
5, rue Fuzies - 81100  
CHALON/SAONE  
C.Cial Carrefour - 71100  
CHALON/SAONE  
10, rue au Change - 71100  
CHAMBERY  
4, rue St Antoine - 73000  
CHARTRES  
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

04 71 64 60 15  
04 95 34 94 94  
05 59 25 56 31  
03 21 53 38 48  
05 61 71 65 53  
04 55 09 90  
02 54 20 37 36  
03 80 62 14  
02 31 86 84  
05 05 30 03  
05 93 45 08  
05 05 08  
04 79 60 40 73  
02 37 21 60 50

#### COMPIEGNE

10, rue des Bonnetiers - 60200  
DAX  
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100  
DIEPPE  
C.Cial Belvédère Auchan - 76200  
DOUAI  
194, rue St Jacques - 59500  
FLERS  
45, rue Dornfont - 61100  
FOUGERES  
2, place de la République - 35300  
GAP  
45, bd de la Libération - 05000  
GUERET : NOUVEAU  
"Teddys Toys" - avenue du Maréchal Leclerc - 23000  
LA ROCHELLE  
14, rue du Pas du Minage - 17000  
LAVAL  
10, rue Vol de Mayenne - 53000  
LAVAL 2  
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000  
LENS  
C.Cial CORA Lens 2 - Vendin le Vieil - 62880  
LIBOURNE  
12, allée Robert Boulin - 33500  
LILLE  
C.Cial des Tanneurs - 59000  
MARTINIQUE  
Parking Sola Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

03 44 40 00 97  
05 87 04 00 58  
02 35 84 74 14  
03 27 71 60 70  
02 33 64 39 44  
02 99 94 14 21  
02 56 03 13  
05 55 61 93 57  
05 41 80 81  
02 43 53 36 80  
02 43 68 30 76  
03 21 42 62 63  
05 25 50 11  
03 00 12 98 99  
05 00 71 80 85

#### METZ

Galerie parking République - 1, av. Moy - 57000  
MONTARGIS  
3, rue du Bon Guillaume - 45200  
MURET  
8, place de la Paix - 31600  
NANCY  
Galerie St-Sébastien - 54000  
NANTES  
3, rue J.J. Rousseau - 44000  
NIMES  
2, rue des Greffes - 30000  
NOROT  
8, rue St-Jean - 79000  
ORLÉANS  
1, rue Isaac Jogues - 45000  
(près des Halles Châtelet)  
PAU  
1, rue du Docteur Simion - 64000  
PERPIGNAN  
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510  
RENNES-CESSON  
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510  
RODEZ  
6, av. Victor Hugo - 12000  
ROYAN  
62, bd de la République - 17200  
ST-BRIEUC-LANGUEUX  
C.Cial Langueux - 22360  
ST-ETIENNE

03 87 74 95 58  
05 61 00 84 41  
03 00 35 49 00  
02 40 48 57 05  
06 76 16 00  
05 00 04 56 05  
02 00 00 38 36  
05 59 27 18 86  
04 68 66 52 11  
02 23 45 07 07  
05 63 68 41 79  
05 46 05 21 79  
02 96 52 07 07  
04 77 32 21 21

5, rue de la République - 42000  
ST-MALO  
75 bis, bd des Tolards - 35120  
ST FLOUR : NOUVEAU  
"Teddys Toys" - 5, rue de Villeneuve - 15100  
SENS  
27, rue de la République - 89100  
SOISSONS  
4, rue St-Christophe - 02200  
STRASBOURG  
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000  
TOUL : NOUVEAU  
5, rue Joseph Carrez - 54200  
TROYES  
70, rue Urbain 4 - 10000  
VENICE  
164, av. Emile Hugues - 06140  
VIRE  
1, place du 16 juin - 14500  
VOIRON  
2, av. George Frier - 38500

Dans les magasins affichant l'opération.

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA - VPC : Téléphone 01 34 66 97 70 - Fax 01 34 66 97 84 - Courrier : Parc du Coudrier, 95 650 Boissy L'Aillerie



**ESPACE3**  
**GAME'S**

**ESPACE3**  
**GAME'S**

**ESPACE3**  
**GAME'S**

**PRE - RESERVATION DE VOTRE**  
**PLAYSTATION 2**

**N° DE TELEPHONE INDIGO**

**08.20.81.03.10**

**Sortie le 24 Novembre**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

**TEL: 03.20.90.72.22**

**TEL: 03.20.90.72.32**

**FAX: 03.20.90.72.23**

**ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE**

**C.R.T. 2**

**59818 LESQUIN CEDEX**

**ESPACE 3**

**GAME'S**

**GAME'S**

**GAME'S**

**REGION PARISIENNE**

**NORD**

**AUTRES**

**PARIS**

**RIVOLI**

**01 40 27 88 44**

**VOLTAIRE**

**01 48 05 42 88**

**LILLE**

**03 20 57 84 82**

**BETHUNE**

**03 20 55 67 43**

**FAIDHERBE**

**02 97 42 66 91**

**VANNES**

**PARLY 2**

**01 39 55 19 20**

**CERGY 3**

**01 30 75 95 42**

**ST QUENTIN YVELINES**

**01 30 57 13 43**

**DOUAI**

**03 27 97 07 71**

**LILLE**

**03 20 13 92 92**

**VALENCIENNES**

**03 27 41 07 13**

**LENS**

**03 21 70 01 47**

**AMIENS**

**03 22 91 73 33**

**REIMS**

**03 26 88 24 20**

**MONTPELLIER**

**04 67 64 05 00**

**VAL THOIRY**

**04 50 20 86 06**



# ESPACE3 GAME'S

# ESPACE3 GAME'S

# ESPACE3 GAME'S

## PLAYSTATION

### PS ONE SORTIE FIN SEPTEMBRE

+100 F de bon d'achat  
PRECOMMANDEZ MAINTENANT UN  
CADEAU VOUS SERA OFFERT  
(1 bon d'achat de 100 F sera communiqué à domicile  
sur ordonnance de 200 F (hors envoi))

790 F

VOLANT + PEDALIER MAD CATZ DUAL FORCE 269 F  
VOLANT + PEDALIER MAD CATZ LIZONCE SUBTY 299 F  
VOLANT + PEDALIER ad lab + CPX 500 F  
VOLANT + PEDALIER MC 2 490 F  
SIÈGE BACQUET 790 F  
ACTION REPLAY PRO V.F. K7 340 F  
ACTION REPLAY PRO CDX V.F. K7 340 F  
MEUBLE DE RANGEMENT 79 F  
TOUR RANGE CD COULEUR 49 F  
2 MANETTES SANS FILS 390 F

2 JUAN DUAL FORCE SANS FILS 249 F  
ADAPTEUR MULTIAJOUTEURS 299 F  
MANETTE TURBO 299 F  
MANETTE DUAL SHOCK 299 F  
MANETTE ANALOGIQUE 299 F  
VIRTUAL SIMULATION PAD - VIBRATION 249 F  
BALLONNE MANETTE 49 F  
PACK DE VIBRATION 49 F  
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS 49 F  
CARTE MEMOIRE 50 BLOCS 59 F

CARTE MEMOIRE 120 BLOCS 249 F  
PACK 3 CARTE MEMOIRE + BOITE 249 F  
PACK 3 CARTE MEMOIRE + BOITE 249 F  
PRISE PERITEL RGB 49 F  
V.C.A. BOX 49 F  
VIRTUAL GUN 249 F  
CABLE DE LIAISON 49 F  
GAME BOOSTER 249 F  
COQUE F.M. COULEUR (SERIE: 5000 A 9000) 99 F

**JEUX NEUFS EUROPEENS**  
ACTION MAN 249 F  
ALIEN RESURRECTION 249 F  
ATMCRANE 199 F  
BALLS 99 F  
BEMANIA+DJ CONTROLLER PRO 490 F  
BIISHI BIISHI SPECIAL 340 F  
BUDDY LINES 249 F  
BUDDY REAR 2 299 F  
BRUNSWICK PRO BOWLING 2 249 F  
CAESAR PALACE 2000 299 F  
CAPCOM GENERATION 199 F  
CHASE DISTRESS 299 F  
COIN MAGE RALLY 2 299 F  
COLECOPTERS 4 299 F  
CRASH TEAM RACING + PORTE CD 349 F  
DE SAN SIBRIO 349 F  
DESTRUCTION BERSY RAW 299 F  
DE HARD TREDDY 2 349 F  
DINO CRIBS+PRESIDENT EAL 2 399 F  
EDWARD WACHY RULZ 199 F  
EIGH-62 299 F  
F1 2000 349 F  
F1 CHAMPIONSHIP 2000 349 F  
F1 WORLD GRAND PRIX 299 F  
FIFA 2001 349 F  
FIFA 99 349 F  
FIFA 98 349 F  
FIFA 97 349 F  
FINAL FANTASY VII 349 F

GAUNTLET LEGENDS 349 F  
GRAN TURISMO 2 EDITION LE MANS 299 F  
GRAND SESSION 299 F  
GRAND TURISMO 2 249 F  
GRAND TURISMO 2 299 F  
HUBO 2 299 F  
ISS PRO EVOLUTION 349 F  
N-TRAFON 215 F  
JACK'S BIZARE ADVENTURE 299 F  
KNOCK OUT KINGS 2000 349 F  
KOUDEKA 340 F  
LEGACY OF KAMI SOUL REAPER 249 F  
LEGEND OF LEGIA 199 F  
LEGO ROCK RACERS 249 F  
LEGO RACERS 249 F  
LES PONS DU VOLANT 149 F  
LVA 2000 299 F  
LOUVER: ULTIME MALEFICITION 340 F  
MEDICAL 2 79 F  
MIGHT & MAGIC CRUSADER 349 F  
MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES 230 F  
MOTO RACER WINDTUNNEL 199 F  
MVS SPORT SKATEBOARD 199 F  
NASCAR 2000 349 F  
NBA 2001 349 F  
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 349 F  
NFL EXTREME 249 F

NHL 2001 349 F  
NHL FACE OFF 2000 299 F  
NHL PRO 2000 349 F  
NIGHTMARE CREATURE 2 249 F  
PARASITE EVE 2 349 F  
PULCERACE 219 F  
PREMIER MANS 49 F  
RAILROAD TYCOON 2 349 F  
RAYMAN 2 249 F  
READY 2 RAMPAGE 2 299 F  
RESIDENT EVIL 3 349 F  
RESIDENT EVIL 3 WINTER 349 F  
REVOLUT 2 249 F  
RUGBY 2001 299 F  
RUGBY 2001 299 F  
SHADOWMAN 299 F  
SILENT HILL 299 F  
SILENT HILL 299 F  
SPIN JAM 210 F  
SOUTH PARK LUV SHACK 299 F  
SOUTH PARK RALLY 299 F  
SPEEDBALL 2100 249 F

SPIDERMAN 249 F  
STAR TREK INVASION 299 F  
STAR WARS: LEA POWER BATTLES 299 F  
STREET FIGHTER COLLECTION 2 249 F  
SUIKODEN 2 249 F  
SYDNEY 2000 340 F  
SYNCHRONIZER 299 F  
TEAM BODDIES 349 F  
TENGU 2 249 F  
THEME PARK WORLD 349 F  
TINY ANK 299 F  
TOCA WORLD TOURING CAR 249 F  
TOM RABBIT 1 + 2 249 F  
TOM RABBIT 1 + 2 249 F  
TONY HAWK SKATEBOARDING 2 249 F  
TOCA WORLD TOURING CAR 249 F  
TOCA WORLD TOURING CAR 249 F  
TOT STORY 2 349 F  
TRACK AND FIELD 2 349 F  
URBAN CHAOS 349 F  
VANPINE HUNTER 349 F  
VANISHING POINT 249 F  
VICTORY RACING 3 349 F  
WAR OF THE WORLD 349 F  
WORLD MAGICAL RACING 349 F

PRE - RESERVATION DE VOTRE  
**PLAYSTATION 2**  
N° DE TELEPHONE INDIGO  
**08.20.81.03.10**  
Sortie le 24 Novembre

## PROMO PSX

**JEUX NEUFS JAPONAIS**  
DRAGON BALL Z FINAL BOUT 99 F  
**JEUX NEUFS EUROPEENS**  
ALIEN THROU+CARTE MEMOIRE 149 F  
BATTLE SPORT 99 F  
CASTROL HONDA SUPERBIKE 99 F  
C.C. ALBERT ROUGE 99 F  
CENTIPEDE 149 F  
COIN MAGE RALLY 149 F  
COOL BOARDERS 3 149 F  
COUPE DU MONDE 99 F  
CROC 149 F  
DIE HARD TROUPE CLASH 99 F  
FIFA 98 149 F  
FIFA 99 149 F  
FINAL FANTASY VII 149 F

FIRESTORM THUNDERBOLT 2 149 F  
FORMULA ONE 97 149 F  
FORMULA ONE 98 149 F  
FORMULA ONE 99 149 F  
FORSKEN 99 F  
G-POLICE 99 F  
GRAN TURISMO 149 F  
GRID RUN 99 F  
GUARDIAN OF DARKNESS 149 F  
HERCULE 149 F  
IRON BLOOD 99 F  
ISS PRO 149 F  
JONAH LOMU RUGBY 149 F  
LES 24 HEURES DU MANS 149 F  
LES SCHTROUMPPS 149 F  
LUCKY LUKE 149 F

MAGIC CARPET 99 F  
MEDIEVAL 149 F  
METAL GEAR SOLID 149 F  
MICKEY 149 F  
MICRO MACHINES 3 149 F  
MONACO G.P. 2 99 F  
MOTO RACER 149 F  
MOTO RACER 2 149 F  
MULAN 99 F  
NASCAR 99 F  
NEA LIVE 99 F  
NEED FOR SPEED 4 149 F  
PITFALL 149 F  
POPULOUS A BAUME-DE-LA-CREATION 99 F  
RIDGE RACER 4 149 F  
REVOLUTION X 99 F

ROCK'N ROLL RACING 2 99 F  
SPEED FREAKS 99 F  
SPORT CAR GT CLASSIC 99 F  
STEVO 149 F  
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 149 F  
STREET SKATER CLASSIC 99 F  
SUZUKI ALSTARE CHALLENGE 149 F  
TAIL CONCERTO 149 F  
TANZAN 149 F  
TOCA TOURING CAR 2 149 F  
TOM RABBIT 2 + MEMO + GUIDES 149 F  
TOM RABBIT CLASSIC 99 F  
TOMORROW NEVER DIES 149 F  
TONY HAWK SKATEBOARDING 149 F  
TUNEL B1 99 F  
V-RALLY 99 F

PRE - RESERVATION DE VOTRE  
**PLAYSTATION 2**  
N° DE TELEPHONE INDIGO  
**08.20.81.03.10**  
Sortie le 24 Novembre

## DREAMCAST

**CONSOLE+CHUCHU ROCKET 1490 F**  
AEROWINGS 2 349 F  
BANGAI O 349 F  
CAESAR PALACE 2000 349 F  
COIN MAGE RALLY 2 349 F  
CRAZY WAX 349 F  
DEAD ON ALIVE 2 379 F  
DESPICHER 379 F  
DISNEY MAGICAL RACING 379 F  
EDWARD WACHY REVOLUTION 379 F  
EXTREME SPORT 349 F  
FIGHTING FORCE 2 299 F  
GIGA WING 379 F  
GIA 2 379 F  
HEROES 3 379 F

ACTION REPLAY PRO CDX 340 F  
CLAVIER 249 F  
FORCE PACK MC 149 F  
HOUSE OF THE DEAD 2 299 F  
JIMMY WATERS CUE BALL 2 299 F  
JACK'S BIZARE ADVENTURE 299 F  
KISS PSYCHO CIRCUS 379 F  
LE MANS 349 F  
LES PONS DU VOLANT 379 F  
MAG FORCE RACING 379 F  
MAGNETIC NEO 379 F  
MAKEN X 349 F  
MARVEL VS CAPCOM 299 F  
MARVEL VS CAPCOM 2 379 F  
MOK 2 379 F  
MILLENIUM SCHER 299 F  
MORTAL KOMBAT GOLD 299 F  
MSE 379 F

JOTSTICK ARCADE 340 F  
GUN (MC) 240 F  
MANETTE 149 F  
MTV SPORT: SKATE BOARDING 379 F  
NSA 2K 379 F  
NFL QUARTERBACK 2000 379 F  
N-LAND 379 F  
NIGHTMARE CREATURE 2 379 F  
POWER STONE 299 F  
POWER STONE 2 379 F  
RAILROAD TYCOON 2 379 F  
RAYMAN 2 379 F  
REARVIEW 299 F  
READY TO RUMBLE 349 F  
RESIDENT EVIL 2 329 F  
RESIDENT EVIL: COOPERATION 379 F  
SPACE CHANNEL 5 349 F  
SEGA RALLY 2 299 F

MANETTE (MC) 179 F  
BALLONNE MANETTE 89 F  
VMS 149 F  
SOUL FIGHTER 299 F  
SOUL REAPER 349 F  
STAR WARS RACER 349 F  
STREET FIGHTER ALPHA 3 349 F  
STREET FIGHTER 3 WIMPACT 379 F  
SUPER CROSS 2000 379 F  
SYDNEY 2000 379 F  
TAXI 2 379 F  
THE NOMAD SCUL 349 F  
TIME STALKERS 379 F  
TOM RABBIT 4 379 F  
TONY HAWK SKATEBOARDING 379 F  
TOY STORY 2 379 F  
TRACK AND FIELD 379 F  
UFA SIKER 299 F

VIENNEUR 149 F  
VOLANT 490 F  
VOLANT MC 2 549 F  
ULTIMATE FISHING CHAMPIONSHIP 379 F  
URBAN CHAOS 379 F  
VANISHING POINT 379 F  
VIRTUA ATHLETE 379 F  
VIRTUA SLICKER 2000 349 F  
VIRTUA TENNIS 349 F  
WILD METAL 299 F  
WWF ROYAL RUMBLE 349 F  
ZOMBIE REVENGE 379 F

## NINTENDO 64

**NINTENDO 64 SERIE LIMITE PIKACHU 799 F**  
**NINTENDO 64 COULEUR 649 F**  
**NINTENDO 64+F1 WORLD G.P. 799 F**  
**JEUX NEUFS EUROPEENS**  
BLUES BROTHER 2000 399 F  
EUST A MOVE 2 299 F  
CASTLEWARRIA 3D 379 F  
CUTTER TIGER 349 F  
DISNEY KING RACING 299 F  
DISNEY KING 349 F

ACTION REPLAY PRO FORCE PACK VIBREUR 340 F  
VOLANT+PEDALIER 240 F  
DUKE NUKEM ZERO HOUR 399 F  
EARTHWORM JIM 3D 399 F  
F1 WORLD GRAND PRIX 2 349 F  
F-ZERO X 349 F  
GEMIN MYSTICAL N.Y.A 299 F  
HERCULES 349 F  
HOT WHEELS TURBO RACING 340 F  
ISS 2000 399 F  
JET FORCE GEMINI 399 F  
KNOCK OUT KINGS 2000 349 F

BALLONNE MANETTE 49 F  
MANETTE 149 F  
MEMORY CARD 49 F  
CODE RUNNER 249 F  
MARIO GOLF 349 F  
MARIO PARTY 2 349 F  
MARIO TENNIS 349 F  
MARIO MACHIN TURBO 349 F  
NBA JAM 99 F  
NBA JAM 2000 349 F  
NBA PRO 2000 IN THE ZONE 340 F  
POKEMON SNAP 349 F  
POKEMON STADIUM 349 F

MEMORY CARD 4X 149 F  
MANETTE+FORCE PACK 149 F  
GAME BOOSTER 340 F  
TRANSFER PAK 459 F  
PERFECT DARK 349 F  
RIDGE RACER 64 349 F  
ROCKET 349 F  
SHADOWSATE 299 F  
SOUTH PARK LUV SHACK 349 F  
SUPER MARIO KART 249 F  
SUPER MARIO GP 2 299 F  
TANZAN+MAGICAL TETRIS 429 F  
TANZAN TROUBLE 199 F

EXTENSION DE MEMOIRE 149 F  
TRANSFER PAK 149 F  
TONY HAWK SKATE BOARDING 340 F  
TURK 2 299 F  
TURK 3 349 F  
TURK RAGE WARS 349 F  
WOW MAYHEM 349 F  
WETRIX 299 F  
WWF ATTITUDE 349 F  
WWF WARZONE 349 F  
ZELDA 349 F

## PROMO N64

BEETLEMANIA RALLY 149 F  
CHOPPER ATTACK 99 F  
DOOM 129 F

EXTREME G 149 F  
EXTREME G2 149 F  
F1 POLE POSITION 149 F

F1 WORLD G.P. 249 F  
FORSKEN 249 F  
GLX 64 99 F

MK MYTHOLOGIES 149 F  
NBA LIVE 99 F  
QUAKE 99 F

HOBOTRON X 99 F  
TETRISPHRE 149 F  
V-RALLY 99 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE  
TEL: 03.20.90.72.22  
TEL: 03.20.90.72.32  
FAX: 03.20.90.72.23  
ESPACE 3 VPC - RUE DE LA VOYETTE  
CENTRE DE GROS N°1  
59818 LESQUIN CEDEX

**ESPACE 3**  
PARIS 01 40 27 88 44  
RIVOLI 01 48 05 42  
VOLTAIRE 01 48 05 42  
LILLE 03 20 57 84 82  
BETHUNE 03 20 57 84 82  
FAIDHERBE 03 20 57 84 82  
VANNES 02 97 42 66 91

**GAME'S**  
REGION PARISIENNE  
PARLY 2 01 39 55 10 24  
CERGY 3 01 30 75 95  
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 84 82

**GAME'S**  
NORD  
DOUAI 03 27 47 07 71  
LILLE 03 20 18 92 92  
VALENCIENNES 03 27 41 07 73

**GAME'S**  
AUTRES  
LENS 03 21 70 01 47  
AMIENS 03 22 91 73 33  
REIMS 03 26 88 24 20  
MONTPELLIER 04 67 64 05 00  
VAL THOIRY 04 30 20 86 14

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32**

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Je joue sur:	
<input type="checkbox"/> PC	
<input type="checkbox"/> PLAYSTATION	
<input type="checkbox"/> NINTENDO 64	
<input type="checkbox"/> SATURN	
<input type="checkbox"/> DREAMCAST	
<input type="checkbox"/> DVD	
<input type="checkbox"/> GAME BOY	
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

CB:  exp:  Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

Signature:  Code Postal:  Ville:  Adresse E-MAIL:

**PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2723/mn**

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COURSIVE  
PROPRIETES D'UN SEUL CLIENT. Pas de cession ou de souscription. Tous les produits sont déposés par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

**JP 09/2000**



# SPEEDY GONZATEST



**A**rriba los amigos! Ce mois-ci, yé souis souper pressée alors yé même pas relou mon texte d'introductionne, y'ai "muchas cosas" à faire, amigo. En plous, on é débordé: les yeux Plaiftéfon 2 sont arrivés et on a plou de place dans le magazine pour vous parler dé tous cé petits yeux qué Speedy y teste. Si cé vré! Bon, yé vous laisse apprécier mon travail. Asta la vista amigos!

## DREAMCAST

84%

### DEEPFIGHTER

Deep Fighter est un jeu d'action-aventure qui se déroule dans un univers aquatique des plus hostiles. On évolue dans un environnement tout en 3D assez bien fait (c'est pas Ecco, quand même). Vous cohabitez avec d'autres colonisateurs sous-marins, à peu près au même niveau technologique que vous. J'ai nommé les Siluriens! Ils ne sont pas la seule source de vos ennuis. La radioactivité et les mouvements sismiques détruiront vos installations ou emprisonneront vos compagnons d'armes. Les objectifs à atteindre sont variés (escorte, étude, attaque...). Les missions sont entrecoupées de scènes cinématiques mal doublées mais parfois poillantes. Certaines missions consistent à fuir, une action peu fréquente dans ce genre de jeu. Prendre du galon permet d'acheter de nouveaux sous-marins. En contrepartie, vos objectifs s'en trouveront plus difficiles. En tout, huit véhicules sont pilotables dans six mondes différents. Il sera même possible de piloter un mini-sub! Deepfighter est un



bon mélange d'action, de shoot et d'aventure, jouable, intéressant, assez joli mais à l'ambiance un peu moyenne.

INFOGRAMES

## GAMEBOY COLOR

90%



### SPIDER-MAN

L'araignée saute sur la petite portable de Nintendo. Le scénario suit celui de la version Playstation testée il y a deux mois dans C+. Et il est aussi bon. C'est très jouable, on se déplace aisément de toile en toile dans toute la ville. L'univers de Spider-man est bien restitué. Les graphismes sont bons, l'animation tient la route. Côté durée de vie, c'est un peu short; heureusement le jeu contient quelques astuces dans les options à chaque partie réussie. Un petit bijou.

ACTIVISION

## PLAYSTATION

65%

### 3-2-1 SCHTROUMP

Youpi! Les adorables gnomes bleus de Peyo reviennent dans un jeu de course sur Playstation. Il s'agit de kart, à la manière de Mario Kart sur N64 (j'ai bien dit "à la manière de..."). Des tracés limpides, des commandes de jeu réduites à l'essentiel... La grande simplicité du soft est volontaire de façon à viser les plus jeunes (5-10 ans). S'il n'est pas très réussi graphiquement, ce soft restitue bien l'ambiance de la bande dessinée. On retrouve également les personnages, les couleurs et les musiques du dessin animé. Les parents soucieux de l'éveil de leur petit pourront lui offrir ce soft avec deux ou trois albums de Peyo. Faut bien qu'il lise un peu quand même.

INFOGRAMES.



## PLAYSTATION

-10%

### MTV SPORTS SKATEBOARDING featuring Andy Mac Donald

"Tiens, Tony Hawk a bien marché, on va en sortir un nous aussi, avec une grosse star du skate et des sponsors. On va en vendre des millions!" Qu'y s'ont dit. Ils ont pas compris un truc. THPS est plus qu'un CD sponsorisé avec des graphismes pourraves plagiant la référence du moment. Plus qu'un bonus aux bons morceaux. Pub dedans, avec des ziques et des fringues de "djeun" et avec "Joe La frite I am the star of the SK8" en guest. Non, THPS 2 est une bombe! Bien réalisé, innovant, super jouable... Tony Hawk après, on s'en fout presque! Ici, c'est que du contraire! C'est injouable, rentrer un pauvre trick relève à 50 % du facteur chance! Les graphismes sont cradingues! Les ziques mal samplées, et ce qui est censé représenter le skateur a chopé un torticolis. Enfin, ils auront au moins réussi à faire pire que "Grind Session"!

THQ

## PLAYSTATION

10%

### DANGER GIRL

Danger Girl est tiré d'un comics américain. Là, ami lecteur, t'as l'habitude, tu flaires la licence à trois balles pour attirer le kéké. Et tu as gagné! Ouais, mais quoi? Le droit de pas l'acheter, tiens! Regarde la capture, vois bien que c'est moche? Souviens-toi quand tu avais les deux bras dans le plâtre, tu avais du mal à jouer? Ben là, c'est pareil, mais sans les plâtres. Tu fais une économie en radiologie! Trop fort, le jeu! En plus, a Danger Girl dedans, la meuf de tous les dangers! Waouh! Ah les jeux vidéo, c'est top! Mais j'sais pas pourquoi, certains développeurs ne comprennent pas que c'est pas d'avoir ton héroïne préférée sur la jaquette, comme sur une boîte de Corn Flakes, que tu recherches! Mais le plaisir de jouer. Et là, il est un peu absent, le plaisir de jouer. Et c'est bien connu, les absents ont toujours tort!

THQ





**DVD**  
VIDEO

**KAZE**  
www.kaze.fr

sake, bagnoles et  
petites pépées



# GUNSMITH CATS

interviews des réalisateurs / making of / galeries d'images / filmographies / + Kaze

boutiques spécialisées - extrapole - fnac - virgin megastore



*Choisir un nouveau jeu, c'est un peu comme choisir entre deux blondes et une brune, entre une menthe à l'eau et une Kro ou un fraisier et un brownie de chez Mac Do. Il ne faut pas se tromper, le réveil peut être douloureux... Pour vous éviter les maux de tête, Consoles+ vous offre une sélection des meilleurs jeux. Bon appétit.*



## ACTION 3D METAL GEAR SOLID



- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrer une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terroristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.



Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

## ACTION AUTOMOBILE DRIVER



- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

## BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, uppercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 3



- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! Wipeout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

## FOOT ARCADE ISS 2000



- Konami
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Le nouvel ISS, version 2000, est encore meilleur que le précédent épisode. Prise en main améliorée, animations décoiffantes et, surtout, plaisir de jouer au top. Champion !

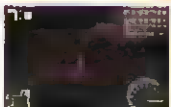
## AVENTURE ACTION RESIDENT EVIL 3



- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

## COURSE ARCADE RIDGE RACER TYPE 4



- Sony
- 4 joueurs
- Logcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

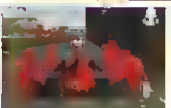
## DOOM-LIKE QUAKE 2



- Activision
- 4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

## BASTON 2D STREET FIGHTER ALPHA 3



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

## COURSE DE MOTO MOTO RACER



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

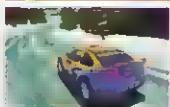
## BASTON 3D TEKKEN 3



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

## COURSE DE RALLYE COLIN McRAE RALLY



- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

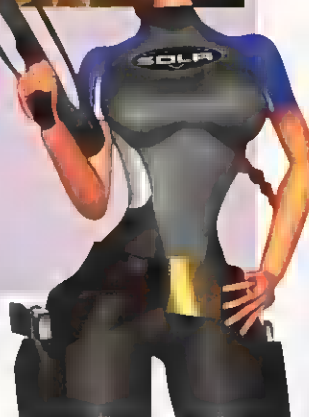
Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

## EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de sa série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.





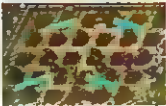
## GLISSE TONY HAWK'S PROSKATER 2



- Activision
- 1-2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Au programme de cette simulation de skate, des figures encore plus folles et toujours plus spectaculaires. Un éditeur de niveau est également disponible.

## MULTIJOUEUR BOMBERMAN



- Hudson Soft
- 5 joueurs
- Carte-mémoire
- Multitap

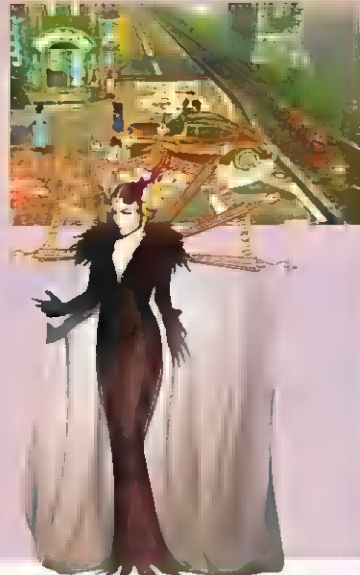
Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

## FINAL FANTASY VIII



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.



## JEU DE MUSIQUE BUST A GROOVE



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

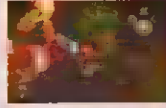
## OLDIES CAPCOM GENERATIONS



- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

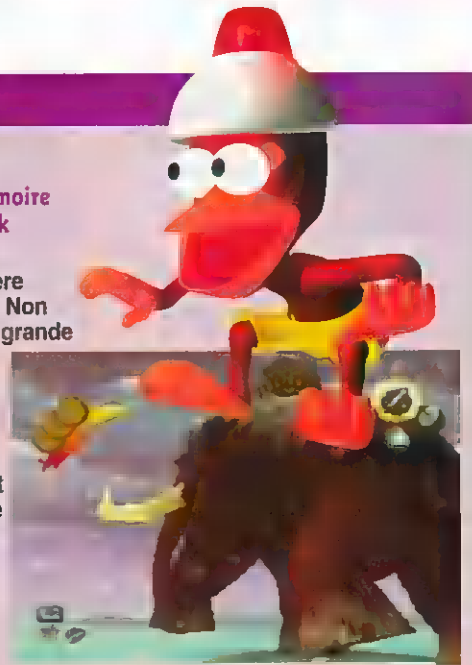
Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

## PLATES-FORMES 3D APE ESCAPE

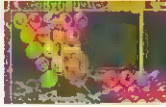


- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Ape Escape constitue une nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.



## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

## SIMULATION AUTOMOBILE GRAN TURISMO 2



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

## SHOOT'EM UP R-TYPE DELTA



- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- Electronic Arts
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

## ACTION/RÉFLEXION L'EXODE D'ABE



- GT Interactive
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

## WARGAME VANDAL HEARTS



- Konami
- 1 joueur
- Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

## STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL MISSION TESLA



- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La guerre entre les Alliés et les Soviétiques continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

## TIR SUR ÉCRAN TIME CRISIS



- Sony
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun allée à la finesse du jeu en fait un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

## SIMULATION DE TENNIS ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



- Sony
- 4 joueurs
- Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.





## BASTON FIGHTER DESTINY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

## COURSE ARCADE RIDGE RACER 64



- NINTENDO
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

## DOOM-LIKE GOLDENEYE



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Action à gogo et mode de jeu à 4 stupéfiant.

## ATHLÉTISME INTERNATIONAL TRACK & FIELD



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

La plus célèbre des simulations d'athlétisme déboule sur N64. Cette nouvelle édition est entièrement dédiée aux jeux Olympiques de Sidney. Un must!

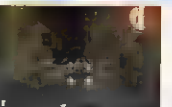
## TENNIS ALL STAR TENNIS



- Ubi Soft
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

## SHOOT'EM UP ROGUE SQUADRON



- Nintendo
- 1 joueur
- Ram Pak
- Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

## BASKET NBA PRO 99



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

## COURSE DE RALLYE V-RALLY



- Infogrames
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

## AVENTURE 3D RESIDENT EVIL 2



- Capcom
- 1 joueur
- Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

## JEU DE BOXE READY 2 RUMBLE BOXING



- Midway
- 2 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

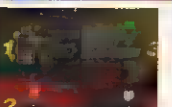
## SIMULATION DE FOOTBALL FIFA 99



- E.A. Sport
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

## MULTIJOUEUR MARIO KART 64



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble Pak

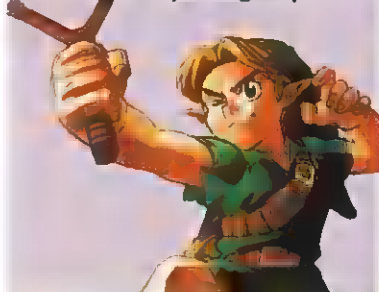
Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

## ACTION/IEU DE RÔLES ZELDA OCARINA OF TIME



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !



## COURSE FUTURISTE WIPEOUT 64



- Infogrames
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

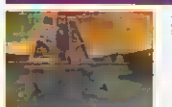
## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Rumble Pak
- Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

## ACTION JET FORCE GEMINI



- Nintendo
- 4 joueurs
- Rumble pak

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tout meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa sœur et un chien robot.

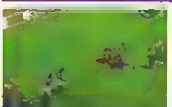
## GLISSE 1080 SNOWBOARDING



- Nintendo
- 2 joueurs
- Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

## FOOT ARCADE ISS PRO 98



- Konami
- 4 joueurs
- Memory Pak
- Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, unedux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

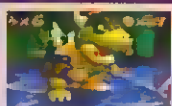
## PUZZLE RÉFLEXION BUST A MOVE 3



- Acclaim
- 4 joueurs
- Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

## PLATES-FORMES 3D MARIO 64/BANJO-KAZOOIE



- Nintendo
- 1 joueur
- Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense.

Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages



que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété. Deux titres indétrônables !



# Jouez autrement...

## FREESTYLER BOARD

**Design plus vrai que nature  
et sensations ultra-réalistes  
pour tous les jeux  
de snowboard et de skateboard**



Pour PlayStation®,  
PlayStation® 2 et PS One™

## 360modena RACING WHEEL



**Réplique exacte du volant de la Ferrari  
360 Modena® F1 pour d'ultimes sensations  
de pilotage**



Pour PlayStation®,  
PlayStation® 2 et PS One™

## SHOCK² RADIO FREQUENCY CONTROLLER

**La première manette sans  
fil à fréquence radio**



Pour PlayStation®,  
PlayStation® 2 et PS One™

Pour  
**PlayStation®,  
PlayStation® 2 et PS one™**  
Jeux consoles

Pour recevoir la documentation ThrustMaster, faites votre demande à :  
THRUSTMASTER c/o Guillemot France S.A. BP 2 - 56 204 La Gacilly CEDEX - France  
Tél. (33) 825 857 810 / Fax (33) 2 99 08 94 17 / e-mail : [accons-cp@guillemotsupport.com](mailto:accons-cp@guillemotsupport.com)



## GUNSHOOT HOUSE OF THE DEAD 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM/Gun
- Purupuru Pack

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots. A votre santé !



## SPORT READY 2 RUMBLE



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs, au nombre de vingt (homme et femme), bougent de façon réaliste et disposent tous de coups spéciaux et d'enchaînements dévastateurs. La prise en main est excellente et l'on s'amuse tout de suite. C'est bien là l'essentiel non ? Une chose est certaine, ça va cogner sec dans les chaumières !

## AVENTURE SOUS-MARINE ECCO LE DAUPHIN



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Ecco le dauphin, après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, arrive sur Dreamcast. L'aventure est à la hauteur des capacités graphiques de la console, c'est à dire merveilleuse. Ici, pas de méchant à exploser ni à déchiqueter. Le but est de guider Ecco à travers un monde sous-marin gigantesque et de préserver l'équilibre de la vie. Pas évident. Heureusement, différentes espèces vous viendront en aide pour vous aider à réaliser cette tâche difficile. Un jeu ultra zen à consommer en famille.

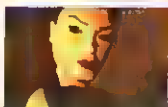
## GLISSE SNOW SURFERS



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Snow Surfers est la suite de Coolboarder, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Chanmé !

## EXPLORATION 3D TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Lara Croft arrive sur Dreamcast accompagnée d'effets de lumière très réussis. C'est en Égypte que Lara promène désormais ses gros melons. Chaud devant, chaud !

## COURSE ARCADE SPEED DEVILS



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables dans cette course d'arcade.

## SPORT VIRTUA STRIKER 2



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

## RALLYE V-RALLY 2 EXPERT ÉDITION



- Infogrames
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

V-Rally 2 est plus qu'une simple adaptation : c'est tout simplement le meilleur jeu de sa catégorie sur Dreamcast. Plusieurs sortes d'épreuves sont proposées et toutes divisées en trois niveaux de difficulté. Quatre voitures sont au départ des courses d'arcade, mais d'autres sont à découvrir au fil de la partie.



## PLATES-FORMES SONIC ADVENTURE



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Que de changement depuis la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom ; 3D hallucinante... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A fond la forme !

## SPORT VIRTUA TENNIS



- Sega
- 4 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

La Dreamcast reine du sport ? Très certainement avec cette nouvelle simulation de tennis ultra réaliste. Plus vraie que nature !

## FORMULE 1 MONACO GP RACING SIMULATION 2



- Ubi Soft
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable ; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

## SIMULATION FERRARI F355 CHALLENGE



- Acclaim
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Voici la simulation de course la plus spectaculaire du moment. Véhicules prestigieux, graphismes ultra réalistes... un chef d'œuvre.

## ARCADE CRAZY TAXI



- Sega
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Fidèle adaptation du jeu d'arcade, Crazy Taxi va vous étonner par ses graphismes brillants et ses animations ultra fluides. Un must.

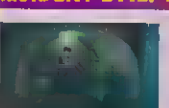
## BASTON 3D SOULCALIBUR



- Sega
- 2 joueurs
- VM
- Purupuru Pack

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-résolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontournable ! Grâce à une prise en main exceptionnelle, les coups spéciaux s'enchaînent très rapidement et avec eux des effets spéciaux graphiques merveilleux. On en prend plein la vue !

## AVENTURE ACTION 3D RESIDENT EVIL: CODE VERONICA



- Eidos
- 1 joueur
- VM
- Purupuru Pack

Cette version de Resident Evil est la plus belle sur console. Les capacités graphiques de la Dreamcast confèrent au jeu un look proche d'un film cinématographique : jamais jeu d'aventure n'a été aussi beau ni aussi réaliste. Dans cette aventure, on retrouve Claire Redfield. Partie à la recherche de son frère mystérieusement disparu, la jeune femme se fait alors kidnappée et se voit jetée dans une prison, sur une île en plein Pacifique. L'aventure commence ici... les frissons aussi !



# TIPS



*Ça bouge à donf ! la PS2 se profile à l'horizon, le TGS vient de se terminer, les jeux en import affluent, les officiels sont chaque mois plus nombreux. Mais, malgré une actualité riche, tous les regards se focalisent sur la sortie de la fameuse PS2. En attendant, la PSOne est dispo, pour le bonheur des plus jeunes et des collectionneurs. Et l'annuel Tokyo Game Show nous annonce pas mal de jeux à venir au Japon. C'est toujours la même histoire. Quand on est fan de jeux vidéo, mieux vaut naître japonais. Car pour un Français, c'est pas la fête tous les jours. On paye plus cher et on est servis les derniers.  
Vive l'Europe!  
Switchos*



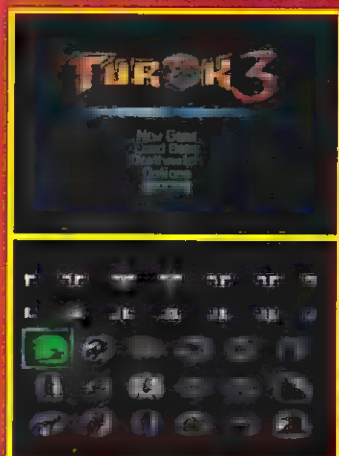
## NINTENDO 64

## TUROK 3

Le chasseur de dinosaures is back! Turok fut le premier Doom-like de la N64. Fort du succès de ses prédécesseurs, le troisième épisode est désormais disponible

sur PC et surtout sur N64. Ce qui nous intéresse beaucoup plus. Il faudra le Ram Pak pour transformer sa N64 en PC bas de gamme et profiter de toute la résolution

graphique du jeu. Comme pour les précédents épisodes une foule impressionnante de tips sont disponibles, et bien sûr Consoles+ vous les livre. Enjoy!



*Note: tous les codes qui suivent s'effectuent dans les options des "Secrets", il faut trouver les bons symboles, reportez-vous aux captures d'écran.*

**POUR ETRE INVINCIBLE**

Inscrivez: (Corbeau) (Saumon), (Aigle), (Ours), (Lézard), (Lapin).

**POUR AVOIR TOUTES LES ARMES**

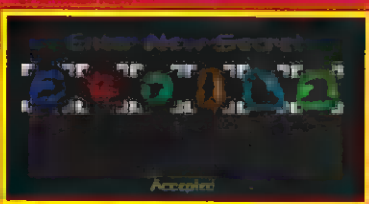
(Chouette) (Ours) (Chouette) (Insecte) (Faucon) (Chouette).

**POUR AVOIR TOUTES LES MUNITIONS**

(Saumon) (Cerf) (Taureau) (Serpent) (Aigle) (Saumon).

**POUR AVOIR TOUTES LES CLEFS**

(Lézard) (Libellule) (Taureau) (Ours) (Loup) (Aigle).

**POUR PASSER AU NIVEAU 2**

(Grenouille) (Cerf) (Cheval) (Libellule) (Loup) (Lapin).

**POUR PASSER AU NIVEAU 3**

(Chouette) (Chouette) (Cheval) (Cerf) (Cerf) (Cerf).

**POUR PASSER AU NIVEAU 4**

(Chouette) (Lapin) (Ours) (Insecte) (Grenouille) (Puma).

**POUR PASSER AU NIVEAU 5**

(Ours) (Cheval) (Corbeau) (Aigle) (Cheval) (Coyote).

**POUR AVOIR LE MODE "SANS TETE"**

Inscrivez: (Lézard) (Cerf) (Aigle) (Chouette) (Saumon) (Cheval).

**POUR AVOIR LA GROSSE TETE**

Inscrivez: (Puma) (Loup) (Serpent) (Lapin) (Lézard) (Coyote).

**POUR AVOIR DES GROSSES MAINS ET DES GROS PIEDS**

Inscrivez: (Lézard) (Lézard) (Libellule) (Cheval) (Lézard) (Coyote).

**POUR AVOIR LE MODE "STICK MAN"**

Inscrivez: (Cheval) (Aigle) (Serpent) (Puma) (Insecte) (Saumon).

**POUR AVOIR LE MODE NAIN**

Inscrivez: (Grenouille) (Grenouille) (Saumon) (Insecte) (Loup) (Puma).

**POUR AVOIR LE MODE MANNEQUIN**

Inscrivez: (Serpent) (Taureau) (Serpent) (Grenouille) (Ours) (Cerf).





Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles



## PLAYSTATION

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PAL)

Je suis sûr que vous n'avez pas encore découvert tous les secrets de ce deuxième épisode.

Tout comme je suis sûr qu'il y en a

qui psychotent comme des âmes en peine en répétant sans cesse : "Mais c'est oùùù, 'tain! C'est oùùùù ?".

Et il y a un paquet de trucs à découvrir : les gaps, les billets, bien planqués... Certains objectifs, comme celui de Philadelphie,

sont carrément chauds... Bref, c'est trop la panique, tous les djeuns y sont vénères de pas trouver.

### POUR JOUER AVEC L'ÉQUIPE DE NEVERSOFT

Sur l'écran principal, maintenez L1 et pressez : Haut, deux fois Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond, Triangle.



*Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la Pause en maintenant L1.*

### POUR AVOIR TOUTE LA BARRE DE SPÉCIALE À FOND

Tapez : Croix, Triangle, deux fois Rond, Haut, Gauche, Triangle, Carré.



Et voilà la barre est à fond. À vous les tricks spéciaux à volonté!

### TOUTES LES STATISTIQUES À 10

Tapez : Croix, Triangle, Rond, Carré, Triangle, Haut, Bas.



*Note : tous les codes qui suivent s'effectuent pendant la pause.*

### POUR AVOIR LE MODE TURBO

Tapez : Croix, Bas, Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond, Bas, Carré, Triangle, Droite, Haut, Rond.

### POUR ACTIVER OU DÉSACTIVER LE SANG

Tapez : Croix, Droite, Haut, Carré, Triangle.



Plus de sang, c'est les Familles de France qui vont être contentes.

### POUR AVOIR UN GROS SKATER

Tapez : quatre fois Croix, Gauche, quatre fois Croix, Gauche, quatre fois Croix, Gauche.



Vive les Big Mac!

### POUR AVOIR UN SKATER MAIGRE

Tapez quatre fois Croix, Gauche, quatre fois Croix, Carré, quatre fois Croix, Carré.



Vive le slim fast!

*Note : toutes ces astuces s'activent dans les options de triche.*

### POUR COMMENCER À DES ENDROITS ALÉATOIRES

Terminez le mode Carrière avec deux personnages différents.

### POUR AVOIR LE MODE "KID"

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec trois personnages différents.

### POUR AVOIR UN JOUEUR PARFAIT

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec quatre personnages différents.

### POUR AVOIR UN MODE RALENTI

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec huit personnages différents.

### POUR AVOIR UN MODE RALENTI POUR LES FIGURES

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec neuf personnages différents.

### POUR AVOIR LA GROSSE TÊTE

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec dix personnages différents.

### POUR ENLEVER LES TEXTURES

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec douze personnages différents.

### POUR ENLEVER LA GRAVITÉ

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec treize personnages différents.

### POUR AVOIR UN MODE DISCO

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec quatorze personnages différents.

### POUR AVOIR LE NIVEAU DE FLIP

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec quinze personnages différents.



### POUR JOUER AVEC SPIDERMAN

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec un personnage créé par vos soins.

### POUR JOUER AVEC OFFICER DICK

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs.

### POUR JOUER AVEC PRIVATE CARRERA

Faites tous les gaps de chaque niveau, et allez voir dans les options pour voir ce qu'il vous reste à faire dans chaque stage.

### POUR JOUER AVEC LE TONNY HAWK DES ANNÉES 80

Terminez le mode Carrière et tous les objectifs avec Tony Hawk pour obtenir le style B.

### POUR AVOIR LA DÉPOSE EN HÉLICO À HAWAÏ

Obtenez trois médailles d'or avec tous les persos disponibles initialement.

### POUR AVOIR LES SÉQUENCES DE CHUTE

Obtenez trois médailles d'or.

### POUR AVOIR LES SÉQUENCES DE NEVERSOFT PRÉPARANT LES CINÉMATIQUES

Obtenez trois médailles d'or avec Private Carrera.



# Qui m'a piqué mon TÉLÉ POCHE ?

[www.telepoche.fr](http://www.telepoche.fr)



**PAPA** pour la sélection sport, ou les programmes du câble et du satellite ? **MAMAN** pour son horoscope, ses recettes ou pour les rubriques pratiques ? **MAMIE** pour ses mots fléchés et l'actualité des spectacles ? **LÉO** pour son Télé Pok, les nouveautés sur les séries ou pour les stars du hit ?...



**TÉLÉ  
POCHES**

**TOUTE LA FAMILLE LE MET DANS SA POCHE.**



# PLAYSTATION

## SPIDER-MAN (PAL)

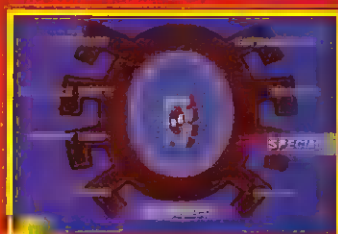
Décidément, les jeux Activision sont riches en astuces. S'il pouvait en être tout le temps ainsi! Cette fois-

ci, on peut même dire qu'elles relancent l'intérêt du jeu tellement elles sont nombreuses et riches. Il y

a plein de costumes cachés, l'accès aux croquis qui ont servi à réaliser le scénario du jeu (storyboard), tous

les personnages dans la galerie, et on peut même changer la trame du scénario. C'est trop la teuf!

*Note: tous les mots de passe qui suivent s'effectuent dans le menu de triche, ici nommé "Cheats", accessible via les options.*



Entrez d'abord ici.



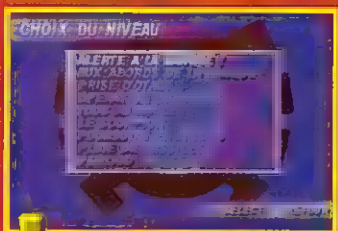
Voici l'écran des "Cheats".

### POUR CHOISIR SON STAGE

Inscrivez: XCLSIOR



C'est ainsi qu'on inscrit les codes.



Et voilà! Tous les niveaux.



### POUR ETRE INVINCIBLE

Inscrivez: RUSTCRST

### POUR AVOIR DE LA TOILE À L'INFINI

Inscrivez: STRUDL



De la toile à volonté! Trop puuur!

### POUR AVOIR TOUS LES COMICS

Inscrivez: #LLSIXC

Bonne lecture!



### POUR AVOIR TOUTES LES SCÈNES CINÉMATIQUES

Inscrivez: WATCH EM



Régalez-vous!

### POUR AVOIR TOUS LES PERSONNAGES DANS LA GALERIE

Inscrivez: CVIEW EM

### POUR AVOIR LE PRÉSIDENT DE NEVERSOFT DANS LA GALERIE

Inscrivez: RULUR

Et voilà le big boss, sympa non?

### POUR VOIR LE STORYBOARD

Inscrivez: CGOSSETT

### POUR AVOIR LE MODE "ET SI?"

Inscrivez: GBHSRSPM

Ce mode vous permet de changer la trame du jeu à partir du deuxième niveau.

### POUR AVOIR L'ÉNERGIE À FOND

Inscrivez: DCSTUR



Avec tout ça, impossible de perdre la partie!

## LES COSTUMES

Changer de peau ça fait du bien, mais à force on devient mytho, comme Kaelomytho, notre nouvelle mascotte.

### POUR AVOIR LE COSTUME DU SYMBIOTE

Inscrivez: BLKSPIDR



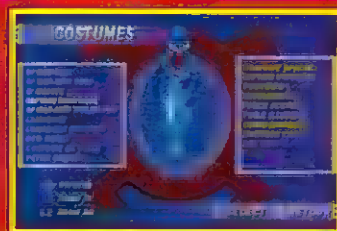
### POUR AVOIR LE COSTUME DE SPIDEY 2099

Inscrivez: TWNTYNDN



### POUR AVOIR LE COSTUME DE CAPITAINE UNIVER

Inscrivez: S COSMIC



### POUR AVOIR LE COSTUME SPÉCIAL UNLIMITED

Inscrivez: PARALLEL

Ce costume permet à Spiderman de disparaître. Appuyez sur L2 pendant la partie.

### POUR AVOIR LE COSTUME DE SCARLET SPIDER

Inscrivez: LETTER S

### POUR AVOIR LE COSTUME DE AMAZING BAGMAN

Inscrivez: AMZBGMAN

### POUR AVOIR LE COSTUME DE PETER PARKER

Inscrivez: MJS STUD

### POUR AVOIR LE COSTUME DE BEN REILLY

Inscrivez: BNREILLY

### POUR AVOIR LE COSTUME DE VILLE

Inscrivez: ALMSTPKR

### POUR AVOIR LA GROSSE TÊTE

Inscrivez: DULUX

### POUR AFFICHER LE MODE DEBUG

Inscrivez: LLADNRCK

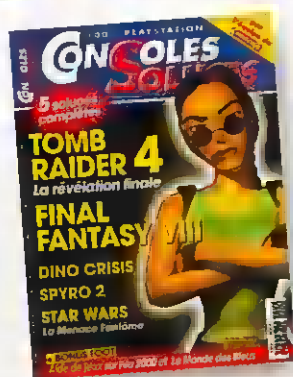




# NUMÉRO 102

**+ SON SUPPLÉMENT**  
**de 4 soluces complètes :**

**Resident Evil, Fear Effect, Medieval 2, Syphon Filter 2**



## CONSOLES SOLUCES 2

- TOMB RAIDER 4 La révélation finale
- FINAL FANTASY VIII
- DINO CRISIS, SPYRO 2
- STAR WARS La Menace Fantôme



## PLATINIUM SOLUCES 1

- TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • RESIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VII • L'ODYSSÉE D'ABE

### + LES TIPS DES HITS

- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN MCRÆE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3



## HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER 3
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

**ATTENTION !**  
**LES HORS-SÉRIE**  
**N°5, 7 ET 8**  
**SONT ÉPUISÉS**



## CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • DRIVER
- MISSION : IMPOSSIBLE
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL • X-FILES
- JADE COCOON

## NUMÉRO 100

• POKEMON :  
46 PAGES DE SOLUCES



**BON DE COMMANDE** à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23  
Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F/mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ 100 / 451100	50 F	x	
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinum N°1 / 450023	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 102 / 451102	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : \_\_\_\_\_ F  
à l'ordre de Consoles+ ☐ Chèque bancaire ☐ postal  
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : \_\_\_\_\_  
Date d'expiration de ma carte : \_\_\_\_\_ (\* port inclus)

Nom ..... Prénom .....

Date de Naissance .....

Adresse .....

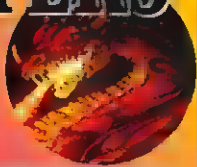
Code Postal \_\_\_\_\_ Ville .....

Signature :



# DRAGON PLAYERS

DINGUES DE JEUX  
NOUS SOMMES LÀ !



## DREAMCAST

MSR	349 F
FERRARI 355	359 F
ULTIMATE FIGHTING CHAMPION	349 F
24 H DU MANS	299 F
SUPER RUNABOUT	339 F
JEDI POWER BATTLES	339 F
TIME STALKERS	359 F
JET SET RADIO	349 F
HALF LIFE	359 F

## PLAYSTATION

DINO CRISIS 2	289 F
LE MONDE DES BLEUS 2	289 F
FIFA 2001	349 F
SPYRO 3	299 F
TOMB RAIDER V	329 F
DRIVER 2	299 F
DINOSAURE	299 F
JAMES BOND TWINE	329 F

LA PS2 dès maintenant !

Officiel



DRAGON PLAYERS  
DES PRIX CADEAUX POUR  
LES FÊTES

## NINTENDO 64

MARIO TENNIS	399 F
ZELDA MAJORA'S MASK	399 F
JAMES BOND LE MONDE NE	
SUFFIT PAS	399 F
MARIO PARTY 2	399 F
MYCKEY'S SPEEDWAY	399 F

Frais de port gratuit, livraison sous 24h

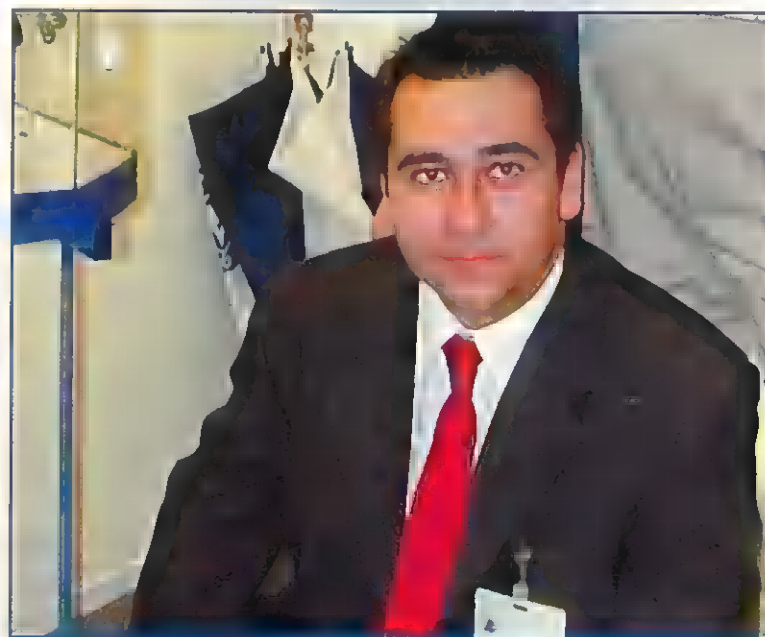
pour plus de renseignements contactez nous au : 04.42.43.03.96  
Adressez nous vos commandes et règlement par chèques ou mandat à :

**ALLIANCE GAMES DRAGON PLAYERS**  
22, rue LAMARTINE - 13500 MARTIGUES

# Interview

## Armen Ekmekdjé

*Chaque nouvelle génération de jeux vidéo nécessite son lot d'accessoires. Mais même si la qualité des jeux tend à se rapprocher toujours plus de la réalité, il n'en est rien pour le Hardware. Armen Ekmekdjé, 30 ans, chef du tout nouveau département jeux vidéo chez 3P, compte bien faire du réalisme, son cheval de bataille.*



**Consoles+ : Pouvez-vous présenter la société 3P ?**

Armen Ekmekdjé : 3P est une entreprise qui existe depuis 1983. Au départ, sa spécialité était le radio-modélisme (auto, bateau, avion, etc.). Les voitures radio-commandées ont été notre première passion, et l'écurie de course 3P a longtemps figuré sur les podiums des Grands Prix européens. Par la suite, nous nous sommes lancés dans les répliques officielles d'armes sous licence de grandes marques mondiales (Colt, Swith & Wesson...), marché sur lequel notre petite entreprise jouit aujourd'hui d'une position de leader mondial.

Les pistolets Soltair, nos créations, sont des répliques parfaites des armes réelles, et tirent des billes de plastique parfaitement inoffensives. Notre réussite sur ce secteur nous a permis, il y a près d'un

an, de nous introduire en Bourse, et ainsi de penser à la diversification de nos activités. Ce n'est donc que très récemment que nous avons posé le pied dans le jeu vidéo.

**Consoles+ : Pourquoi avez-vous décidé de rentrer dans ce secteur ?**

Armen Ekmekdjé : C'était pour nous une évolution naturelle. Sur notre marché traditionnel, Soltair, 25 % de nos détaillants sont des boutiques spécialisées en jeux vidéo. Ce sont deux produits qui ont la même clientèle.

Il y a surtout une raison qui concerne le produit lui-même. Amoureux des répliques d'armes que nous sommes, nous étions consternés par la pauvreté de qualité des pistolets pour consoles. Je crois qu'il est grand temps d'offrir aux gamers autre chose que ces vulgaires bouts de plastique qui inondent le



### Dreamcast :

Dreamconnexion 3 en 1	229frs
VGA BOX, accepte les copies de sauvegardes	289frs
Câble de liaison Neo-Geo Pocket	249frs
Action Replay CDX	369frs
Puce Dreamcast 4 fils	99frs

### PlayStation :

Mini-console quadrupleur	139frs
Hacker/Puce+câble rgb	99frs
Pad Infrarouge Cybershock	199frs

### GameBoy-NeoGeo Pocket :

Worm Light	49frs
Câble Link	59frs
Pocket Linker	899 frs
Voice recorder	199frs

Retrouvez tous nos produits sur notre site web !



WWW.FL-GAMES.COM

Tel : 01.60.16.42.32 Fax : 01.60.16.19.77

Livraison sous 24h/48h !

Tous nos prix sont TTC hors frais de port (35 frs de frais de port ou 70frs pour un contre remboursement à partir de 100frs d'achat). VCP Uniquement. Adressez nous vos commandes par mail par téléphone/fax ou par chèques/mandats. Offres dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.



Maracas de Amigo  
499 frs



Canne à Pêche  
249 Frs



GB X Changer  
899 Frs



Game Jack  
649 Frs



marché. Nous avons la conviction que la qualité de l'accessoire conditionne le plaisir de jouer, qu'il s'agisse d'un volant, d'un gun ou d'autre chose. L'essentiel, ce sont les sensations, le fantasme.

Aujourd'hui, si les "consoleux" sont si peu attirés par les jeux de tir, c'est en grande partie dû à la misère des accessoires qu'on leur propose. A nous de réveiller tout ça.

**Consoles+ : Le volant McLaren, votre premier accessoire, est un volant pour Playstation. Qu'apporte-t-il par rapport aux autres ?**

Armen Ekmekdjé : Tout d'abord, il est entièrement compatible Playstation 1 et 2 (oui, oui, avec les jeux PS2), ce qui est à souligner. D'un point de vue technique, la principale innovation est le pédalier vibrant (accélérateur et frein). Ça permet d'obtenir un maximum de sensations. De plus, le volant est entièrement programmable. Une simple pression sur un bouton suffit pour passer du mode numérique au mode analogique. Il dispose également d'un troisième mode : le fameux Negcon, qui garantit à la direction une progressivité et une sensibilité incroyables. D'un point de vue ergonomique, il est réglable en hauteur et en inclinaison, et dispose du mode de jeu "kart" (sans table, le volant bien calé sous les cuisses).

En plus, malgré tous ses équipements exclusifs, le volant McLaren est très abordable, puisqu'il est vendu dans les boutiques spécialisées pour 199 francs seulement.

**Consoles+ : Quels seront vos prochains accessoires et pour quelles consoles ?**

Armen Ekmekdjé : Le volant McLaren dont je viens de vous parler sera très prochainement disponible sur Dreamcast. Nous étudions également un volant McLaren format réduit, idéal pour PSOne. Attendez-vous à d'autres surprises, mais, pour l'instant, c'est confidentiel. Quant aux pistolets pour consoles, nos premiers bébés verront le jour au tournant de

l'année. Nous allons enfoncer le clou du "fantasme-réplique", puisque les projets en cours concernent, entre autres et dans le désordre, le Desert Eagle israélien, notamment adopté par la ravissante Lara Croft, le Walter P99 du fameux agent 007, et le légendaire Beretta 92 F, l'arme favorite du cinéma américain ("L'Arme fatale", "Die Hard", et j'en passe.)

Le joueur n'aura plus qu'à choisir à quel héros il veut ressembler...

**Consoles+ : Quelle est votre opinion sur la grande distribution ?**

Armen Ekmekdjé : C'est une question difficile. Je n'aurai pas la prétention d'en avoir la réponse, mais je conçois la problématique ainsi : les grandes surfaces contribuent-elles à populariser le jeu vidéo, ou bien causent-elles la ruine du réseau des boutiques spécialisées par leur course au prix toujours plus bas ? Il y a sans doute un peu des deux, mais si vous voulez aller au bout du raisonnement, n'oubliez pas que dans tous les cas, la politique des fabricants de jeux et d'accessoire joue un rôle déterminant.

Pour notre part, nous avons choisi de travailler avec les boutiques spécialisées, non pas par idéologie, mais pour pouvoir garantir à nos détaillants des marges décentes. Vous savez, 3P est avant tout une entreprise commerciale ; il est donc normal qu'elle prenne soin de ses clients. D'un point de vue général, je ne crois pas aux relations à sens unique, ni en amour, ni dans les affaires.

**Consoles+ : Quelle est votre console préférée ?**

Armen Ekmekdjé : Ça va vous paraître drôle, mais la Saturn (Sega) tient une place très importante dans mon cœur. Il est vrai que technologiquement, elle était très loin de la PSX et de la N64. Mais le plaisir de jouer était présent. Je m'amusais bien sur Virtua Cop et Sega Rally. Pour moi, un jeu n'a pas besoin d'être époustoufflant graphiquement. C'est secondaire...

Propos recueillis par Kael

## POWER GAMES

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS  
**Tél : 01 43 79 12 22**  
 Métro Reuilly - Diderot

**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H**

**CONSOLE**

**PS one™**

**790F**



**PlayStation.2 2990F**

**DVD** DISPONIBLE DES LE 24 NOVEMBRE



POSSIBILITE DE PAIEMENT EN 3 OU 4 FOIS. NOUS CONTACTER.

**NOUVEAU**

**1499F**

INCLUS CHUCHU ROCKET + CD DEMO



**CONSOLE DREAMCAST + LECTEUR DVD MULTIZONE**

**2990F**

**DVD**



CETTE OFFRE COMPREND :  
 UNE CONSOLE UN JEU, 2 CD DE DEMO,  
 UN KIT DE CONNEXION INTERNET, UN LECTEUR DE DVD MULTIZONE.  
 POSSIBILITE DE PAIEMENT EN 3 OU 4 FOIS. NOUS CONTACTER.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES**  
 31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTE	PRIX
<b>TOTAL +40F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)</b>			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....  
 ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....  
 Je joins impérativement mon règlement de ..... F par :  
 CHEQUE BANCAIRE J'MANDAT LETTRE J-CARTE BLEUE N° .....  
 PORT EXPRESS 24H : 60F POUR UN JEU  
 10F POUR ARTICLE SUPPL.





**KONCI**  
JAPANIMATION

123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Métro Voltaire  
TEL: 01 44 93 03 28 OU 01 44 51 30  
http://WWW.KONCI.COM



FINAL FANTASY 9  
O.S.T. 4CD (299F)

CD AUDIO A 99F PIECE 5CDS ACHETES LE 6ème CDS GRATUIT FAUF LES COFFRET  
NOMBREUX D'AUTRES TITRE DISPONIBLE DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE EN COULEUR COTRE 25F EN TIMBRE

 VALKYRIE PROFILE VOICE MIX ARRANGE	 TEKKEN TAG TOURNAMENT DIRECT AUDIO	 GRAN TURISMO 2 EXTENDED SCORE-GROOVE	 ZELDA II MASK OF MUJUUR O.S.T. 2CD (170F)	 BREATH OF FIRE 4 O.S.T. 2CD (170F)	 ARC THE LAD PIANO ALBUM
 KING OF FIGHTERS BEST Arrange Since 91 to 2000	 FINAL FANTASY 8 O.S.T. 4CD (299F)	 FINAL FANTASY 7 O.S.T. 4CD (299F)	 VALKYRIE PROFILE 2CD (170F)	 VALKYRIE PROFILE ARRANGE ALBUM	 SHENMUE O.S.T. 2CD (170F)
 VAGRANT STORY O.S.T. 2CD (170F)	 DEAD OR ALIVE 2 O.S.T. PSX 2 VERSION	 BIO HAZARD CODE VERONICA O.S.T. 2CD (170F)	 DRACULA II GEKKA NO NOCTURNE O.S.T. 2CD (170F)	 CREID XENOGEAR YASUHORI MITSUDA & MILLENNIAL FAIR O.S.T. 2CD (170F)	 ZELDA OCARINA OF TIME HYRULE SYMPHONY O.S.T. 2CD (170F)
 SILENT HILL O.S.T.	 SHENMUE ORCHESTRA VER- SION O.S.T. 2CD (170F)	 PARASITE EVE O.S.T. 2CD (170F)	 PARASITE EVE 2 O.S.T. 2CD (170F)	 FINAL FANTASY 6 FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC O.S.T. 2CD (170F)	 FINAL FANTASY CELTIC MOON O.S.T. 2CD (170F)
 ZELDA RE ARRANGE ALBUM	 FINAL FANTASY II PIANO	 SOULCALIBUR O.S.T.	 WILD ARMS O.S.T.	 SHINING FORCE 3 O.S.T.	 FINAL FANTASY 6 GRAND FINAL O.S.T. 2CD (170F)
 RIDGE RACER 5 O.S.T.	 FINAL FANTASY TACTICS BGM 2CD (170F)	 XENOGEAR BGM 2CD (170F)	 ZELDA O.S.T.	 SHENMUE JUKE BOX O.S.T. 2CD (170F)	 BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE O.S.T. 2CD (170F)



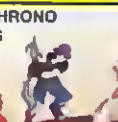



STORES EN BAMBOU 129F OU EN TISSUES 99F POSTERS 15 PIECE COMMANDE MINIMUM PAR 5  
NOMBREUX D'AUTRES MODELES DISPONIBLE








179F PIECE FIGURINES CHRONO CROSS

POSTERS

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A KONCI 123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS**

NOM.....Prénom.....  
 Adresse.....  
 Code postal.....Ville.....  
 Tél.....AGE.....N° CB.....Exp le.....

TITRE	REF	QTE	PRIX	MONTANT

FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE COLISSIMO SUIVI RECOMMANDER DANS 48H OFFERT  
 A PARTIR DE 500F D'ACHATS UNIQUEMENT LA FRANCE (DOM-TOM 60F)

☐ CHEQUE ☐ CARTE BANCAIRE ☐ MANDAT CASH TOTAL

## VOLANT 360 MODENA Playstation/PS2

**L**a nouvelle version du volant Ferrari de Thrustmaster vaut le détour. Labellisé par le logo du constructeur italien de bolides, sa forme reprend le design de la 360 Modena. Petit, noir, comportant deux switchs latéraux, grips, boutons classiques, un socle argenté, pédales en métal, c'est la classe totale! Son style sobre plaît beaucoup. Il ne donne pas l'impression d'un objet fragile en plastique souffreteux. Il se démarque aussi par plusieurs qualités. Le système de ressort est l'un des meilleurs que nous avons pu tester jusqu'à présent. La résistance imite trompeusement le retour de force. Comme dans la version précédente, la pédale de frein est aussi plus dure que le champignon d'accélération. Cela vous laisse ainsi la possibilité de reposer votre pied sur le frein, sans

appuyer dessus. Le volant est bien sûr compatible Dual Shock, avec des vibrations plutôt bien rendues. Par contre, le système de fixation à une table (amélioré par rapport à la précédente version), est certes très stable, mais il ne brille pas par son côté pratique. Mais ce petit défaut ne nuit pas à l'ensemble, grâce à sa précision à son ergonomie imbattable. On retrouve les modes NegCon, Dual Shock et Analog. Mais pour en profiter un maximum, nous vous conseillons vivement de jouer en mode NegCon, pour sa grande justesse. Finalement, même en cherchant bien, on n'a pas trouvé de gros défauts à ce volant très réussi. Le charme du 360 Modena nous a conquis. En quelques mots, pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris: c'est de la balle!

Par Thrustmaster, environ 400 francs.



## PSX KIT CROSSCHECK Playstation

**B**oeder, connu jusqu'à présent dans le monde PC, investit le marché des consoles avec ce kit d'accessoires pour Playstation. L'ensemble est composé d'un câble RGB, d'un pad et d'une carte mémoire de 4 MB (60 blocs). La manette est compatible analogique et Dual Shock. Il propose aussi un mode Auto-fire et Ralenti. Par contre, malgré sa coque élégante et transparente, la prise en main est assez bizarre.

Par Boeder, environ 300 francs.





## FREESTYLER BOARD

Playstation/PS2

**L**e Freestyler Board a remporté un gros succès à la rédaction. Si vous rêviez d'un objet qui attire les curieux, vous êtes tombé sur le bon. Le Freestyler Board est en fait conçu pour les jeux de glisse. Les directions gauche et droite du pad ont été converties en un système de balance sur la planche. Il suffit alors de se pencher d'un côté ou d'un autre, comme sur un vrai skate-board ou snowboard. La planche est aussi affublée de deux boutons programmables, placés sous le bout des doigts de chaque pied. Le constructeur nous a assuré la robustesse de la planche, qui supporterait plus de 120 kg (soit 2,5 fois le poids de Gia, ou 1,4 fois le poids de Niico, ou 65 fois celui de

Kaelo le mytho). Et en effet, nous avons essayé de sauter dessus à plusieurs reprises, l'objet tient le choc. Pour exécuter les tricks et les figures qui demandent des combinaisons de touches assez compliquées, la planche est aussi équipée d'un pad à une main. Mais pour ceux qui n'aiment pas son ergonomie, ils peuvent toujours brancher leur manette préférée dans l'emplacement prévu à cet effet. Jouer avec cette planche est évidemment plus difficile qu'avec une manette et les scores réalisés seront moins élevés qu'avec un pad classique. Il faut juste s'y habituer, mais le plaisir de jeu est bien plus intense qu'assis tranquillement dans son fauteuil.

Par Thrustmaster, environ 500 francs.



## GUIDON BIKE STATION

Playstation/PS2

**D**evant la recrudescence des jeux de moto, Bigben a fabriqué ce guidon pour Playstation. Nous l'avons testé sur Moto Racer World Tour sur PS et sur une préversion de Moto GP sur PS2. Le Bike Station propose quelques éléments directement identifiables, comme la poignée accélératrice à la main droite, les poignées de frein (mais pas d'embrayage, malheureusement, car aucun jeu de moto ne gère cela). Hélas, cette bonne initiative ne portera pas ses fruits. Le guidon est trop mou dans l'ensemble, que ce soit dans les ressorts de rotation ou les poignées de frein. De plus, comme le diront les motards de la rédaction, en comparant avec le maniement d'une vraie moto, il ne suffit pas de tourner le guidon comme un simple volant de voiture. Souvent, le fait de se pencher d'un

côté, en jouant avec la force centrifuge et l'inertie de la moto, permet de dévier sa trajectoire. Et cela, le Bike Station ne le prend pas compte. D'autre part, le système de fixation par ventouses est assez primaire, mais avec les rallonges de pieds, le guidon peut être calé au niveau du ventre. Au final, le Bike Station fait partie de ces objets qui attirent notre attention par leur concept original, mais qui ne restent pas gravés dans nos mémoires.

Par Bigben, environ 300 francs.



## AYATO

Achetez vos jeux Néo Geo, Nec, SFC, saturn, playstation et rareté jap !!!  
sur le **WWW.AYATO.FR**

AYATO c'est aussi :

Reparation et modification en 10 min !!!

Un énorme choix de jeux neufs et occas

plus de 3000 jeux toujours dispo !!!

**AYATO** Nouveau !!!  
8 rue dr Escat  
13006 Marseille  
tel 0491379154

**AYATO** vpc  
3 Rue Estelle  
13001 Marseille  
0491556773  
ayato@ayato.fr



## La Console Magique

**SUPPORTS**

N64	SUPER FAMICOM	N64 GBA
PS ONE	CAMEBOY COLOR	N64 GBA CD
PS 2	SATURN	N64 GBA POCKET
FAMICOM	DREAMCAST	WONDERSWAN

**FIGURINES**  
US - JAP  
PC - DVD  
TEL

**La Console Magique**  
69, Rue Colbert  
37000 TOURS  
Tel. 02 47 35 35 77 Fax 02 47 05 34 40  
E-mail: la-console-magique@libertysurf.fr

**IMPORTANT STOCK D'OCCASION DISPONIBLE TEL**

**NEW!**

MARIO TENNIS (N64)	HALFLIFE US (DREAM)
ZELDA 3 (N64)	FINAL FANTASY 9 US (PS)
QUAKE 3 (DREAM)	COFFILET SQUARE MIL JAP (PS)
DRIVER 2 (PS)	XOF 2000 JAP (N64 GBA)



120 Rue de Rome 13006 Marseille  
Tel: 04 91 13 61 91  
[www.AbsoluteGames.fr](http://www.AbsoluteGames.fr)

# Absolute Games

**➔ Nouveautés !**

- Puce Dézamage DVD
- Puce PlayStation 2
- Puce Nouvelle Ps One

## Product Scan

99

**Game  
Enhancer  
(Ps Hacker)**

**Product Scan**  
MyStation 99

## Kit ps One

**Product Star**  
Dreamcast

## Dream 3 en 1 Connection

- Clavier PG
- Clubrock Play
- Violent Play
- Red Bull
- Volcan, 2000

**Product Scan**  
Dreamcast

99 Fr

## Memory

1mo	89F
2mo	149F
4mo	199F

+ **30Fr** frais de port  
Option contre remboursement  
+ **40Fr** (à partir de 100Fr d'achat\*)

## MEUBLES DE RANGEMENT

**L**es fils qui traînent, les jeux qui s'entassent, les consoles qui ne trouvent jamais leur place, ce sont des problèmes usuels à tous les passionnés de jeu. C'est pour résoudre ces pépins que Bigben propose ces meubles de rangement. Principalement faits en bois, ces meubles s'intégreront de façon discrète dans votre chambre. Faciles

à monter, ils ont l'air assez robustes. Disponibles en deux versions (équipé d'un tiroir, ou percé d'un trou sur le dessus), ces meubles sont taillés aux mesures de la PlayStation, de la Dreamcast et de la Nintendo 64. Vous pourrez y poser la console, les jeux et les fils qui traînent.

Par Bigben, le modèle sans tiroir : environ 150 francs ; le modèle avec tiroir : environ 170 francs.



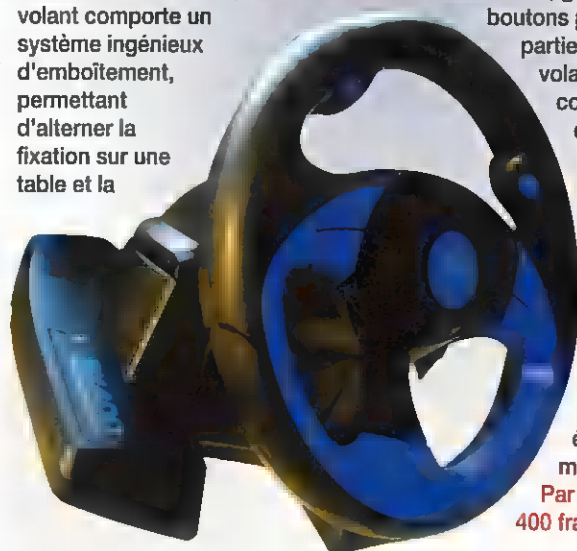
# VOLANT SAITEK RX400

**S** aitek sort aussi un volant. Décidément, c'est la grande mode. Il ne propose rien de particulier, juste l'essentiel. Par contre, ce volant comporte un système ingénieux d'emboîtement, permettant d'alterner la fixation sur une table et la

simple pose sur les cuisses. Équipé de switches latéraux, les changements de vitesse peuvent aussi être manœuvrés à la façon

Formule 1, grâce aux petits boutons placés dans la partie supérieure du volant. Il est de plus compatible NegCon et Dual Shock. En revanche, les vibrations étonneront par leur faible impact. Au final, ce volant fait vraiment pâle figure face au 360 Modena et au McLaren également testés ce mois-ci.

**Par Saitek, environ 400 francs.**



Jeux! PlayStation®

- Alone In The Dark 4
- Alien Resurrection
- Champ. Moto 2001
- Dave Mirra BMX
- Dino Crisis 2 (Timon)
- Dinosaur
- Donald
- Driver 2
- Fifa 2001
- Final Fantasy 9
- Formula One 2000
- Hotter 'n' Dangerous
- James Bond 007
- Koudokan
- Medal Of Honor
- Moto Racer 3
- NBA Live 2001
- NHL 2001
- Nightmare Creatures 2
- Parasite Eve 2
- Ready 2 Rumble
- Rayman 2
- Sydney 2001
- Third Dragon (Timon)

299F	Alimentation, recharge	149F
319F	Cable RGB audio/guncon	39F
329F	Cable/callonges/manette	39F
299F	Cable/laçage/Link	39F
	Couleur design bleu ou rouge	29F
	<b>Game Enhancer</b>	99F
	Accessoires/Accessoirs	
	<b>SmartJoydapter</b>	199F
		189F
	<b>Ki-Nouveau My</b>	99F
	<b>Ki-Nouveau My</b>	99F
	Memory card	159F
	Manette simple grille	49F
	Manette vibration joystick	29F
	Manette à 4 axes grille	29F
	à 4 axes, 12 boutons fonction	

Autres Titres  
Tel'sup !!

Jeux!  Dreamcast® Accés!

Colin Mc Rae Rally  
 Dinosaur  
 Donald Min nov  
 Extreme Sports  
 Ferrari 355 Challenge  
 Grand Prix 3  
 Half Life  
 Heroes Of MS MR  
 Jet Set Radio  
 Le Mans (fr nov)  
 Map  
 Power  
 Quake  
 Relentless  
 Rally To The Rescue  
 Sega GT  
 Syndrome  
 Street  
 Ten  
 Total  
 Unleash The Dragon  
 Virtual Tennis

[illegible]

**Autres Titres**  
**Tel. svp !!**

**99¢**

**Dézonage DVD** sans perte de garantie

**En 24h, Dézongage définitif, garanti 1an**  
**Grundig, Hitachi, Loewe, Marantz, Mircomedia**  
**Philips, Pioneer, Proline, Samsung, Teac**  
**Toshiba, Wharfedale** contactez nous

**Passez commande par CB par téléphone ou par chèque / mandat par courrier à AbsoluteGames.Fr 120 Rue de Rome 13006 Marseille**

Họ và Tên	Số điện thoại

Address \_\_\_\_\_

Code Posset. Vdm



# VOLANT McLAREN

Playstation/PS2

**L**a société 3P est une nouvelle venue dans le monde des accessoires. Pour en savoir plus sur elle, référez-vous à l'interview dans cette même rubrique. 3P arrive avec un accessoire plutôt honorable: le volant McLaren. Il propose pas mal d'innovations en la matière. Tout d'abord, le levier de vitesses est séparé de l'ensemble, vous permettant ainsi de le placer soit à droite, soit à gauche (si vous êtes un sympathisant de la conduite anglaise). De plus, cette extension est équipée d'un frein à main. Bien vu, quand on sait que la plupart des simulations automobiles donnent le choix entre le frein à pédale ou à main. Les effets changent complètement. Enfin, le volant McLaren est compatible Dual Shock. Classique, rétorqueront certains. Mais les vibrations se ressentent non seulement au niveau des mains qui tiennent l'objet, mais

aussi au niveau des pieds, car le tableau de pédales vibre aussi. Ce volant propose enfin plusieurs modes de conduite, dont l'analogique Dual Shock et le NegCon. La précision est satisfaisante, mais nous regrettons le côté un peu "mollasson" des ressorts. On ne sent pas assez la résistance. A part cela, le volant McLaren est un excellent choix, si vous aimez les jeux de course. Par 3P, environ 500 francs.



# GAME PLATINUM

Playstation

1001 pattes  
Air Combat  
Colin Mc Rae Rally  
Command and Conquer  
Command and Conquer  
Alerte Rouge  
Cool Boarders 2  
Crash Bandicoot 2  
Crash Bandicoot 3  
Croc  
Die Hard Trilogy  
Fifa: en route pour la  
Coupe du Monde 98  
Final Fantasy VII  
Formula One 97  
G-Police  
Gran Turismo  
Grand Theft Auto  
Heart of Darkness

Hercules  
International Track  
and Field  
Jurassic Park II:  
Lost World  
Medieval  
Metal Gear Solid  
Mickey's Wild Adventure  
Micromachines V3  
Moto Racer  
Moto Racer 2  
Oddworld, l'Odyssée  
d'Abe  
Porsche Challenge  
Rayman  
Resident Evil 2  
Ridge Racer  
Ridge Racer  
Revolution

Ridge Racer Type 4  
Silent Hill  
Soul Blade  
Soviet Strike  
Spyro  
Street Fighter  
EX Plus Alpha  
Tekken  
Tekken 2  
Tekken 3  
Tenchu:  
Stealth Assassins  
Time Crisis  
Toca Touring Car 2  
Tomb Raider  
Tomb Raider II  
Tomb Raider III  
V-Rally  
WipEout 2097

# PLAYER'S CHOICE

Nintendo 64

1080° Snowboarding  
Banjo Kazooie  
Bomberman  
Diddy Kong Racing

F1 World Grand Prix  
GoldenEye  
Lylat Wars  
Mario Kart 64

Star Wars Shadow  
of the Empire  
Wave Race  
Yoshi's Story

# M.G. DISTRIBUTION

CRÉATION - CONCEPTION - GALAGAN  
WWW.GALAGAN.COM

TEL - FAX : 0148071220

**Câbles RGB**  
- PlayStation  
- DreamCast

**Alimentations**  
- PlayStation  
- DreamCast

**Manettes Twin Shock**  
- PlayStation  
PlayStation 2

**Dream Connexion**  
Branchez votre clavier PC, vos manettes PSX ou Saturn directement sur votre DreamCast !!!

**Cartes Mémoire**  
- PlayStation  
- DreamCast  
- Nintendo 64

**Action Replay**  
- PlayStation  
- DreamCast  
- Nintendo 64

**Multiports manettes**  
- PlayStation

**DC Link Mem Card**  
- Branchez votre carte mémoire Dreamcast sur votre PC pour des échanges de données plus rapides et faciles !

**Adaptateur : jouez sur PC avec vos manettes PlayStation !!!**

**EN EXCLUSIVITE !!!**  
Ecrans PS one disponibles début Novembre !!!

**Et encore bien d'autres accessoires !!!**

**REVENDEURS !**  
N'hésitez pas à nous contacter pour obtenir nos prix et nos disponibilités !!!  
Tel : 0148071220

# MOVIES GAMES

et en Boutique !  
11 Bd Voltaire 75011 Paris  
M° République - Oberkampf  
Tel : 0148070226

**Game Boy Color**  
**MegaDrive**  
**Neo Geo**  
**Nintendo 64**  
**PC**  
**Saturn**  
**Super Nintendo**  
Et toutes les dernières News ...

**Contactez-nous !!!**  
Tel : 0148070226

**Espaces DVD et figurines !!!**

Bon de commande à retourner à Movies-Games, 11 Bd Voltaire 75011 Paris

Nom :	Prénom :		
Adresse :	Ville :		
Code Postal :	N° CB :	Exp :	
Tel :			

Titre	Quantité	Prix	Total
Frais de port et d'emballage			30 Frs
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Carte Bancaire <input type="checkbox"/> Mandat Cash			Total



**E**dmond le démon, c'est un peu comme les morpions. Personne n'en a jamais vu, mais tout le monde sait ce que c'est. En ce moment, c'est la rédaction de Consoles+ qui fait les frais de l'affreux et du sulfureux démon. Après Switch, Kaelo le mytho, l'honorable Gia, Niiico, Patou, Barthez, et Zano, quelles seront les prochaines victimes d'Edmond? La réponse, maintenant et tout de suite.

## EDMOND LE DÉMON

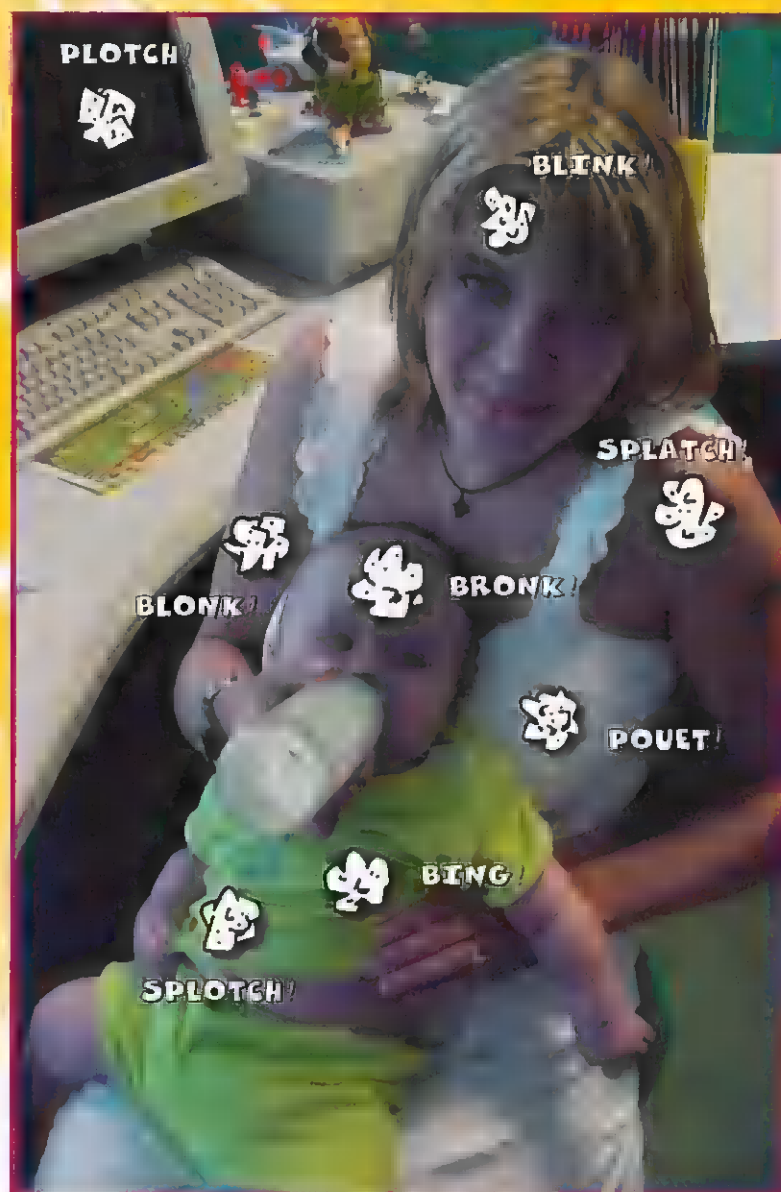


## TROISIÈME PARTIE

Rédaction de Consoles+, mercredi 8 novembre, 9h 32. Edmond surprend Virginie et Juliette en train de pouponner le petit Mattéo.



Edmond, malin comme mille renards, profite de la pause biberon pour tester sa nouvelle sarbacane.

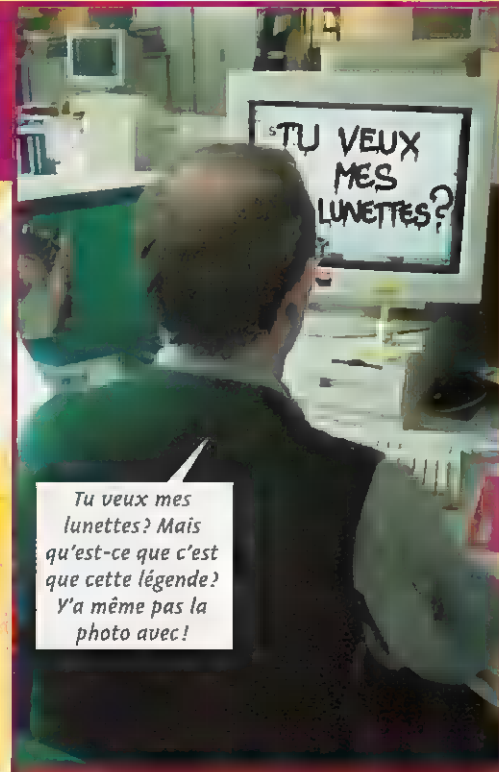




10 h 12. Ayant épuisé sa réserve de boulettes, Edmond s'en va faire un tour du côté des secrétaires de rédaction. Sa prochaine victime: le terrible Ivan.



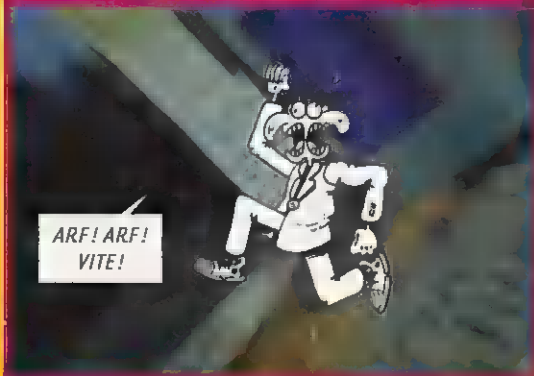
Profitant de l'une des rares pauses café de notre premier SR, Edmond tague l'écran de travail de l'affreux Ivan, mais néanmoins fan de Buffy.



Ayant récupéré du matériel d'escalade et une bombe de peinture noire, Edmond s'attaque à l'ascension du Pic de Kro (1664 mètres tout de même).



Se sentant menacé, Edmond, telle Marie-Josée Perec, fait alors le 400 mètres le plus rapide de l'histoire du Trombinoscope. Sa destination finale: un endroit sûr et protégé.



Droite, gauche et encore gauche... Edmond file tel l'éclair à travers la rédaction.



Telle une apparition de la Vierge à Lourdes, Edmond entrevoit miraculeusement une cachette se profiler à l'horizon... il prend alors son envol.



L'endroit est chaud et accueillant. Mais pour combien de temps encore?



Combien de temps Edmond va-t-il tenir dans sa cachette miraculeuse? Les membres de la rédaction vont-ils lui mettre la main dessus? Quelles seront les prochaines victimes d'Edmond? Pourquoi les fraisières ne sont plus aussi bons en novembre qu'en été et pourquoi c'est jamais moi qui gagne au Loto? Réponses, le mois prochain dans Consoles+.





## JEREMIE TOMANE

**Q** Jérémie Vollbracht, 15 ans et toutes ses dents, est un lecteur belge. Ce sont des choses qui arrivent. Pour le consoler, je vais répondre à ses questions. Les voici: "1/ J'aimerais savoir si le Zelda qui sortira sur la Nintendo Game Cube sera la suite de l'un des deux Zelda sortis sur Nintendo 64. 2/ Y aura-t-il un Mission Impossible 2 sur N64? 3/ Quel sera le prix de la Nintendo Game Cube (approximativement) lors de sa sortie officielle? 4/ Que me conseillez-vous de prendre: la Nintendo Game Cube ou bien la X-Box?"

**R** Salut, kéké. 1/ Difficile de prévoir aujourd'hui ce que sera le prochain Zelda sur la Game Cube. Pour l'instant, et comme à son habitude, Nintendo n'a laissé filtrer aucune information quant à ce titre. Je préfère te répondre que, comme toi, je n'en sais rien, plutôt que de te raconter des salades. 2/ J'ai scruté en long et en large les plannings d'Infogrames, et je n'y ai vu aucune trace d'un certain Mission Impossible 2 sur N64. Ni sur Playstation d'ailleurs, et pas plus sur Playstation 2. 3/ Difficile de te donner le prix d'une console qui sortira l'année prochaine au Japon. Nintendo a annoncé que sa nouvelle machine serait bon marché. Son prix serait deux fois moins élevé que celui d'une PS2. On parle de 1 300 francs environ. 4/ Impossible de faire un choix entre ces deux consoles. Non pas qu'elles soient équivalentes, mais tout simplement parce que ni l'une ni l'autre ne sont disponibles. Je jugerai les consoles, comme nous l'avons toujours fait à Consoles+, lorsqu'elles seront toutes deux à la rédaction, devant moi.

## GUISEPPIN D'HUITRE

**Q** Ludovic Giuseppin a un petit problème avec Final Fantasy VII: "Je ne comprends pas ce qui se passe! Dans Final Fantasy VII, lorsque j'arrive au troisième CD et que je

## VAINQUEUR DU MOIS



C'est Cédric Pruvet, de Bolbec (76), qui remporte le grand concours du mois. Non seulement il gagne un abonnement gratos à Consoles+, mais il recevra aussi le CD des musiques du jeu Perfect Dark. Son dessin est de loin le plus réussi parmi tous ceux que j'ai reçus ce mois-ci: des couleurs éclatantes et un bon coup de crayon. Bien vu mon gars!

**V**ous l'aurez certainement remarqué si vous vous intéressez au sport, les jeux Olympiques sont terminés. Quand j'étais jeune, il y a pas mal de temps déjà, on organisait dans notre village des olympiades. Elles n'avaient pas l'ampleur de celles de Sydney, la nandrolone et Canal+ n'existaient pas à l'époque, mais c'était déjà du grand spectacle. En ce temps-là, j'étais le champion incontesté du 110 mètres haies! Le plus grand coureur de tous les temps. Il faut dire que j'avais un secret... mais ne comptez pas sur moi pour vous le dévoiler. Sur ce, à vos crayons! Et envoyez un max de courrier! Je suis également champion du monde d'ouverture de lettres.

Bomboy, coureur de poche



termine le jeu, je n'ai pas de Chocobo d'or. Un copain m'a dit qu'on avait la possibilité d'avoir des Chocobos d'or. Je n'ai pas accouplé de Chocobos, que se passe-t-il?"

**R** Salut, kéké. C'est étonnant ça! Je ne comprends pas non plus. Essaie d'accoupler des Chocobos.

## TUOK'N ROLL

**Q** Turok, un vieux lecteur de Consoles+, me pose quelques questions:  
 "1/ Quelle sera la meilleure console à acheter: la Nintendo Game Cube, la Playstation 2 ou la Dreamcast?  
 2/ Est-il vrai que la Game Cube n'a pas de lecteur DVD et ne dispose pas de connexion Internet? Il paraît qu'elle a aussi 4 ports manettes; est-ce vrai? Avez-vous d'autres informations sur la Game Cube?  
 3/ Tomb Raider 5 sera-t-il disponible sur PC ou bien uniquement sur Playstation et Dreamcast?  
 4/ Je cherche un Doom-like performant sur Nintendo 64. Est-ce que Turok 3 Shadow of Oblivion vaut le coup? Faut-il revendre sa console ou bien attendre encore un peu?  
 5/ Est-ce qu'il y aura des scènes cinématiques en images de synthèse dans Resident Evil 0 sur N64?  
 6/ Sony se fiche de nous avec sa nouvelle console: il n'y a que deux ports manettes! Les manettes sont les mêmes que sur PS1... Seulement 4 Mo de mémoire vidéo, pas de modem et en plus elle vaut 3000 balles! Pourquoi rajoute-t-on un DVD-Rom? Une console est une console! Pendant qu'on y est, pourquoi ne fabrique-t-on pas une console DVD/TV/lave-vaisselle?  
 7/ La Nintendo Game Cube aura-t-elle un support cartouche ou CD-Rom?"

**R** Salut, kéké. 1/ Ça y est! C'est reparti! Je déteste ce genre de question! Quelle console est meilleure qu'une autre? Pourquoi? Comment? Je vais te répondre franchement: tout est question de goût. Ceux qui ont une Nintendo 64 te diront qu'elle est mieux que la Playstation. A l'inverse, ceux qui ont une Playstation se fichent de la tronche de ceux qui ont une N64.

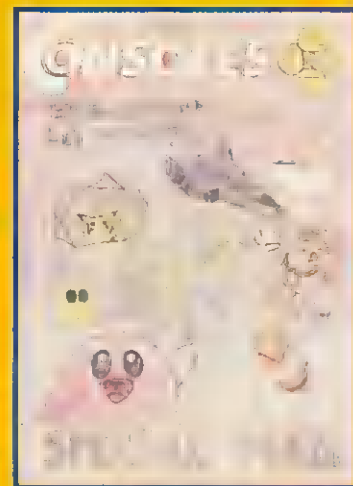
**CONSOLES+**  
 RUBRIQUE COURRIER  
 43, RUE DU COLONEL PIERRE-AVIA  
 75754 PARIS CEDEX 15

La guerre existe aussi bien entre les constructeurs qu'entre les joueurs. 2/ Ce n'est pas tout à fait exact. La Game Cube est équipée d'un lecteur de DVD-Rom interne, mais différent de ceux qui existent actuellement. En effet, il s'agit ici d'un système propriétaire. Les DVD-Rom utilisés sur cette console sont d'un format différent des DVD-Rom classiques: ils ne font que 1 cm de diamètre, contre 12 habituellement. D'une capacité de 1,5 giga octets, ils autorisent une grande quantité de stockage de données (la plus importante jamais disponible sur une console Nintendo). Nintendo s'est également prémuni contre le piratage en protégeant ses disques d'un film plastique crypté. En ce qui concerne le modem, la Nintendo Game Cube est dotée d'un emplacement, sous la console, prêt à accueillir un tel accessoire. La connexion Internet est donc prévue. Quant aux ports manettes, ils sont au nombre de 4. A la différence de la Nintendo 64, les manettes ne possèdent pas de fil! Les ordres seront envoyés par ondes radio. Une première sur console, mais un système adopté depuis quelque temps dans le monde des PC et qui a fait ses preuves. Pour d'autres informations sur la Game Cube, commande le numéro 105 de Consoles+. 3/ Le prochain Tomb Raider est annoncé sur plusieurs plates-formes: PC, PS, DC et PS2. 4/ Turok 3 est en effet intéressant. C'est le Doom-like le plus récent à ce jour, mais ce n'est pas le meilleur. Le meilleur, celui qui reste pour moi une référence, est incontestablement GoldenEye. Je te conseille d'attendre un peu avant d'acheter une nouvelle console. Prends ton temps pour comparer les jeux disponibles sur ta console actuelle et ceux qui existent sur la console que tu veux acheter. Pense aussi à ce que peut t'apporter une nouvelle console, et n'oublie pas les dépenses que



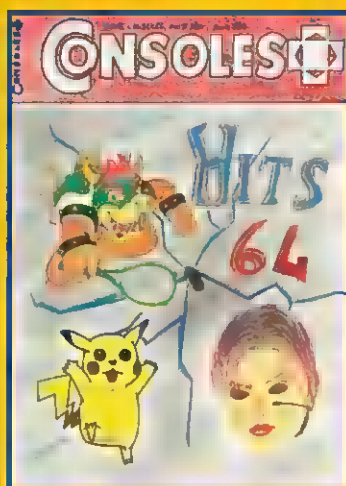
CLÉMENT CHATELET, 75011 PARIS.

JE SUIS CLÉMENT AVEC TOI, ET JE T'OFFRE LE CD DES MUSIQUES DE PERFECT DARK. VEINARD!



NICOLAS GUIZARD, 63 MIREFLEURS.

GUIZARD, VOUS AVEZ DIT GUIZARD? COMME C'EST GUIZARD.



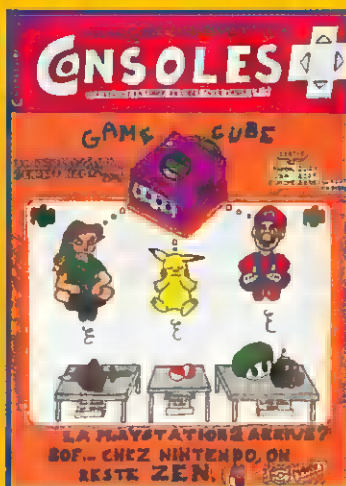
TONY TARANTINI, 03 SAINT-VICTOR.

LUI AUSSI REMPORTE UN CD DES MUSIQUES DE PERFECT DARK. MERCI QUI?



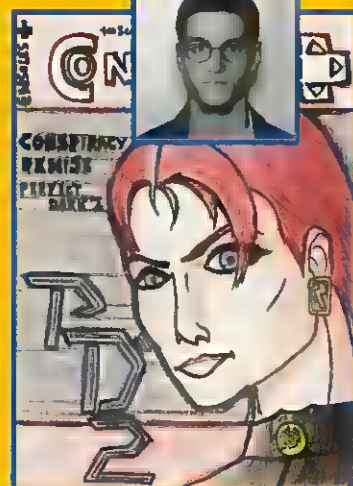
GRÉGORIE CAZÉ, 77 DAMMARIÉ-DES-LYS.

TOUT JEUNE, ET DÉJÀ CAZÉ. PAS DE CHANCE POUR VOUS LES FILLES.



THOMAS FALPANT, 69 CAHUIRE.

PETITE SÉANCE ZEN POUR THOMAS ET SES AMIS DE NINTENDO.



SIMON CHAPUIS, 21 DIJON.

PD 2, ET POURQUOI PAS TAPETTE 4 PENDANT QUE TU Y ES! KÉKÉ!





## LE PRIX D'EDDY KACE

Ndoume Nkotto Alain Vitus (ses copains l'appellent Bob), recevra chez lui le prochain numéro de Consoles+ dédié par toute la rédaction. Ce lecteur de Cergy-Pontoise (95) recevra, également, dans les jours qui viennent, le CD des musiques du jeu Perfect Dark offert par Nintendo.

cela entraîne (manette supplémentaire, jeu, carte mémoire...). Le choix est à mon avis vite fait! 5/ Resident Evil 2 proposait déjà sur N64 une introduction et des scènes cinématiques en images de synthèse. Nul doute que la version 0 en aura aussi. 6/ Je partage un peu ta colère! Deux ports manettes, cela signifie que pour jouer à quatre, il va falloir acheter un adaptateur spécial. Les manettes Dual Shock 2 sont en tout point identiques à celles de la Playstation 1. Seule leur couleur change. Enfin, le plus mauvais point pour la PS2, c'est certainement la faiblesse de sa mémoire vidéo: 4 Mo, c'est deux fois moins que la Dreamcast, ce qui signifie que les performances graphiques seront limitées. Pas cool... Ta remarque sur le DVD-Rom n'est pas recevable: je pense qu'il est nécessaire, de nos jours, de disposer d'un tel lecteur. Ne serait-ce que pour se faire un petit film de temps en temps. Quant à l'option lave-vaisselle, Sony y a pensé, mais ce n'est pas un spécialiste du genre. 7/ La Nintendo sera équipée d'un lecteur DVD propriétaire, mais pas de port cartouche (dommage).

## A BRAGA DABRA

**Q** Nelly Braga, une jeune et jolie lectrice de Consoles+, me pose de délicieuses questions: "1/ Je viens de commander le numéro 100 de votre magazine. Je voudrais savoir s'il est possible de commander d'anciens numéros, car je cherche la solution de Zelda sur Nintendo 64. 2/ Quand sort la suite de Zelda sur N64? 3/ Quels sont les meilleurs jeux N64

du moment? 4/ Est-ce qu'un jour le DD64 sortira en France? 5/ Dans le Consoles+ 103, vous évoquez la Master System. Je n'en ai jamais entendu parler. Qu'est-ce que c'est? 6/ Ma mère a retrouvé une vieille console avec 3 jeux: tennis, foot et squash. Depuis quand existe-t-elle?"

**R** Salut, Nelly! 1/ Consoles+ n'a jamais publié la solution de Zelda. Nintendo Magazine l'a fait, mais il est impossible de commander les anciens numéros de cet excellent magazine trop tôt disparu. Si tu as un accès à Internet, tu trouveras facilement la solution de ce jeu. Envoie-moi un e-mail, et je te dirai où la trouver. 2/ Le nouveau Zelda sort en novembre. Il s'annonce excellent. 3/ Si tu ne me précises pas tes genres préférés, ça va être difficile de répondre. Alors, dans le désordre: Mario 64, Banjo Kazooie (plates-formes), Zelda Ocarina of Time (aventure), Jet Force Gemini (action 3D), Mario Kart (course de kart géniale à quatre), Ridge Racer 64 (course automobile) et GoldenEye (Doom-like). 4/ C'est maintenant certain, le DD64 ne sortira jamais en France. 5/ Tu dois être une bien jeune lectrice pour ne pas connaître la Master System. La Master System est une vieille console 8 bits qui a fait les beaux jours de Sega à la fin des années 80. Elle ne se vend plus aujourd'hui ou alors seulement d'occasion... à 50 francs. 6/ Difficile de te dire exactement qu'elle est cette console que ta maman a trouvée au grenier. Je me souviens d'une vieille machine qui correspond à ce tu décris. Hélas, son nom



ACH ZO! ES IST EINE KLEINE UND SCHÖNE DESSIN! EINE CD FÜR MEIN KAMARADE!

DENIS GRUNENWALD, 68 WITTENHEIM.



CETTE ANNÉE, LA MOISSON EST EXCELLENTE: UN CD DE PLUS DANS LA POCHE.

ADRIEN JABES, 78 MOISSON.



JE SUIS COMME TOI, NOSTALGIQUE DES MARIO SUR MA NES!

DONIPHAN MERIENNE, GUIPAVAS.



UNE COUVERTURE DE LA MEILLEURE COUVE DU MOIS? TU LE CROIS, ÇA?

ADRIEN RICA, 44 NANTES.

## N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo, elle sera publiée dans le magazine, à côté de vos œuvres. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent à des images de synthèse réalisées avec un ZX81. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur (en robe de chambre). Autre chose: ne peux pas publier les dessins trop grands, pass'qu'après c'est trop pas possible de les reproduire;
- que vous pouvez m'envoyer vos dessins par courrier sur disquette PC ou Macintosh; ou par e-mail à l'adresse suivante: [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com) Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé pour que l'on puisse publier vos dessins. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Nijico (un ami des SR) est chargé de me passer les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante: [nicolas.gavet@emapfrance.com](mailto:nicolas.gavet@emapfrance.com)
- que vous désirez que je passe vos adresses e-mail ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées à ce feignant de Nijico.

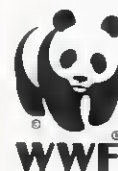


**A vos souhaits !**



Je souhaite que nos forêts résistent mieux aux prochaines tempêtes.  
Je souhaite qu'on ne commette plus les erreurs du passé.  
Je souhaite éviter le reboisement artificiel et rectiligne.  
Je souhaite des forêts riches en espèces d'arbres et d'âges variés.  
Je souhaite restaurer la diversité de la faune et de la flore.  
Je souhaite que mes enfants connaissent une forêt vivante et productive.  
**Je souhaite faire un don à : WWF - BP 123 - 75011 Paris.**

Redonnons vie à nos forêts  
[www.wwf.fr](http://www.wwf.fr)





m'échappe. Trois types de jeu, en solo ou à deux, étaient disponibles, mais basés sur le même principe: on déplaçait des raquettes verticalement afin de renvoyer la balle à son adversaire. Il y avait un jeu de tennis, un de football et un de squash. Seule la taille des raquettes et la vitesse de la balle variaient. C'est un objet de collection, surtout ne la jette pas! Si j'ai bonne mémoire, cette console est sortie à la fin des années 70. 1979 peut-être. Ce qui ne nous rajeunit pas! Bisous.

## 24 PATATES!

**Q** Un inconnu de 17 ans, et non pas un nain connu, m'a envoyé une très longue lettre dans laquelle il nous disait tout le bien qu'il pensait de Sony et de sa Playstation 2. Vous pouvez le contacter quand bon vous semble à l'adresse suivante:

[tulecroisca@fr.dreamcast.com](mailto:tulecroisca@fr.dreamcast.com)  
Je ne citerai qu'une petite partie de ce qu'il m'a envoyé. Moi ça m'a bien fait rire: "... Ce matin, je reçois une très belle enveloppe avec tout plein de beau papier décoré. C'était le bulletin de pré-commande pour la Playstation 2. Bon, là on peut décerner à Sony la palme du j'veux-vendre-la-Playstation 2 à tout prix. Je vais citer certains passages qui m'ont fait rire: Vous allez vivre un moment privilégié (ah bon?): venue (de l'espace) pour vous offrir un univers de sensations (on nous les offre pour 3 000 balles) inédites (on vous croit, on vous croit...), la Playstation 2 sortira en France le 24 novembre prochain. Un peu plus loin, on peut lire: vous êtes des millions à l'attendre (à la détester aussi!)... Attention (tous aux abris): face à l'élan de passion (oh oui, encore!) qui entourera cette journée du 24 (comme dirait mon prof de mathématiques, 24 quoi, 24 patates?), il est probable (quantité insuffisante, tralalèreuuu) que certains devront repartir sans elle (oh, les pauvres!)."

Sa lettre s'étend comme ça sur quelques pages. Notre inconnu de 17 ans en a visiblement ras le bol de Sony. Mais il passe aussi les rubriques de Consoles+ au peigne fin: "1/ Les News. Je trouve que vous traitez trop vite les jeux. Par

exemple, dans le numéro 104, il y a Alone in the Dark 4 et il n'y a qu'une photo, un petit texte et c'est tout. Sinon, les brèves sur les côtés des pages, il en faut toujours plus. 2/ Mangas. Au début, cela ne me dérangeait pas, mais ce serait bien de supprimer cette rubrique pour la remplacer par deux pages de plus sur les jeux vidéo.

3/ Références. Ce serait cool de la réactualiser à chaque numéro.

4/ Tips. Ils prennent trop de place (pas la peine de mettre les photos).

5/ L'interview. Ça fait de la pub supplémentaire. 6/ Courrier. Alors là, ça ne va pas du tout! Mais non je déconne, c'est génial. 7/ La publicité. C'est le gros problème: dans le numéro 104, il y a 20 pages de pub! 20! Je ne paye pas 35 francs pour avoir 20 pages de pub dans un mag qui en compte 148. Certes ça rapporte de l'argent, mais bon, ça serait bien de baisser le prix du mag ou de réduire le nombre de page de pub."

Enfin, après 846 pages de courrier et 35 cartouches d'encre pour l'imprimer, notre ami pose ses questions: "8/ Où sont passés le Top des lecteurs et le Planning des sorties? 9/ Etes-vous limités en nombre de pages? J'ai l'impression que vous n'avez pas assez de place pour écrire ce que vous voulez.

10/ Est-ce que Sega commercialisera un modem 56 K pour la France?

11/ Bleemcast va-t-il sortir en France? 12/ Avez-vous des nouvelles du lecteur Zip Iomega de la Dreamcast? 13/ Quand est-ce que la version 2.0 de Dreamkey sortira?

14/ Que fait le Panda maintenant? Stripteaseur? 15/ Qui est Tiburce?

16/ S'il ■ plaît, publie mon e-mail perso."

**R** Salut, kéké. Ta lettre m'a fait sourire. Certaines de tes réflexions sur le marketing de Sony m'ont rappelé celles que je me fais en attendant d'obtenir le service clientèle de Noos TV et en écoutant la petite musique d'attente. Je partage ta colère! 1/ Tu sais, les News sont les News. On ne peut pas s'étendre sur trois pages pour parler d'un jeu. Il y a tellement de titres en développement chaque mois qu'il faut faire de la place pour parler de tout le monde. En ce qui concerne Alone in the Dark 4, nous l'avions déjà présenté dans le compte-rendu du salon de l'E3 en mai dernier.

Quand on n'a pas grand-chose de nouveau à raconter sur un sujet, on se limite au minimum syndical. 2/ C'est un goût personnel. Cette rubrique satisfait d'autres lecteurs. 3/ Les Références sont réactualisées chaque mois. Comme tu le sais, elles sont là pour indiquer les meilleurs jeux sur chaque console, ce qui explique que certaines pages des Références ne varient pas d'un mois sur l'autre. 4/ Les photos sont indispensables pour indiquer aux lecteurs ce qui se passe quand le Tip a bien fonctionné. 5/ C'est vrai, mais c'est important économiquement. 6/ Ouf, j'ai eu peur. 7/ Sans pub, pas de magazine. Je t'assure, mieux vaut avoir 20 pages de pub, que rien du tout. Quoi qu'il en soit, je vais te confier un secret: le nombre de pages rédactionnelles ne change pas, 120 par mois... c'est le minimum. Alors ensuite, qu'il y ait 20 ou 40 pages de pub, tu auras toujours autant à lire dans Consoles+. Et puis, plus un magazine contient de pages de publicité, mieux il se porte. Et Consoles+ est en bonne santé. 8/ Le Top des lecteurs a disparu, car notre service Minitel est en veilleuse. En ce qui concerne les dates des sorties, nous avons préféré les supprimer, car les plannings des éditeurs ne sont jamais respectés. Les jeux sont continuellement reportés. Donc, basta! 9/ Comme je te l'ai dit, il faut de la place pour tous les jeux. Nous sommes limités par les coûts de fabrication, mais c'est vrai qu'un peu plus de pages pour certains tests ne seraient pas de trop... 10/ Je ne sais pas. Peut-être après tout. 11/ Bleemcast, l'émulateur Playstation pour la Dreamcast devait sortir en septembre aux Etats-Unis, mais il n'est toujours pas disponible. Je doute qu'il soit distribué officiellement en Europe rapidement. Il va falloir attendre. 12/ Non, Iomega n'a toujours pas donné de nouvelles de son lecteur Zip pour la Dreamcast. 13/ Très prochainement. En tout cas, avant la fin de l'année. 14/ Panda est actuellement en cure de désintoxication de manga. 15/ Tiburce est un dessinateur professionnel. Il a publié 8 tomes de "Gorn", 2 tomes des aventures de

"Damoiselle Gorge", et cette année, il a publié le premier volume d'une nouvelle saga: "La Piste des ombres". C'est pas un kéké ■ tu veux. 16/ Pas question!

## AH C'EST MANIN!

**Q** Mickaël, un petit gars de la rue Manin, dans le XIX<sup>e</sup> arrondissement de Paris, m'envoie une tonne de questions. Comme je suis de bonne humeur (on vient de me livrer une caisse de fraisières en Chronopost), je vais lui répondre, ■ bouche pleine certes, mais les doigts libres: "Je suis désolé, mais je vais te poser un gros tas de questions. 1/ A quand une gamme Platinum sur Dreamcast? 2/ On dit que Shenmue sortira en version officielle, sous-titrée en français avec des voix en anglais. Est-ce vrai? 3/ Pensez-vous que Nintendo s'orientera plus vers un public adulte avec la Game Cube? 4/ Que penses-tu du futur choc des titans entre la PS 2, la X-Box, la Dreamcast et la Nintendo Game Cube?"

**R** Salut, kéké. 1/ Peut-être pour bientôt, ça serait sympa. Mais pour l'instant les jeux Dreamcast restent au même prix. 2/ Tu as raison: la version officielle de Shenmue sur Dreamcast aura des sous-titres en français et des voix en anglais. Je trouve que ce n'est pas une mauvaise idée. Il vaut mieux des voix originales plutôt que des doublages ratés. 3/ Peut-être... Mais, ■ sais, on retrouvera toujours les personnages de Mario, de Donkey Kong, de Zelda, sans oublier les Pokémons, sur la Game Cube. C'est aux autres éditeurs de proposer des jeux plus adultes. 4/ La bataille à quatre va faire des dégâts. En fait, cette bataille ne fera rage que l'année prochaine, car ■ X-Box et ■ Game Cube ne sont pas encore commercialisées.

## L'HOMO NÎMES

**Q** Patrick, un lecteur de Nîmes, m'envoie ses questions: "Voilà, j'ai à peine 20 ans et je commence déjà à être nostalgique des jeux Nintendo Nes. Seul bémol, ils sont devenus introuvables! 1/ Alors, y a-t-il



# Consoles + 2ème manette !



- Pour tous les jeux **Playstation**,
  - Analogique et vibrante,
  - Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
  - Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
  - Prises tactiles en caoutchouc.



- Pour tous les jeux **Directcast**
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

**Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :  Ville : 

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

C+ 106A

**Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15**

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : | | | | Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'échéance : | | | | | Signature obligatoire : 

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

C+106B



moyen de mettre la main sur des jeux Nes aujourd'hui? 2/ Peut-on s'attendre à de prochaines compilations de tous les Zelda, Mario ou Megaman? 3/ Est-il technologiquement possible de regrouper plusieurs jeux Nes sur une simple cartouche Nintendo 64?"

**R** Salut, kéké. 1/ Le seul moyen aujourd'hui de mettre la main sur des titres Nes est d'éplucher les pages de pub de Consoles+ et de téléphoner aux boutiques qui vendent de l'occasion. On peut encore en trouver, mais c'est de plus en plus difficile. 2/ Je ne pense pas. Nintendo a pourtant déjà publié ce genre de compilation avec Mario sur Super Nintendo (Mario All Star). Entre nous, je trouverai ce genre de produit vraiment bien et très intéressant. Imagine un peu : tous les Zelda sur une seule cartouche! Le pied! 3/ Tout à fait! Il suffit simplement de programmer un émulateur Nes pour N64 (pas compliqué) et de l'inclure avec quelques jeux Nes sur une cartouche, mais je doute que ce soit dans les plans de Nintendo. Dommage!

## NOIR DÉSIR DE FILLES

**Q** John, lecteur de 17 ans, est un fan de Noir Désir et aime les filles. Normal: Noir Désir est un excellent groupe de musique. Quant aux filles... Voici ce qu'il me demande: "1/ J'ai acheté récemment Medievil 2 sur Playstation qui est très fort! De plus, quelle bonne surprise quand j'ai vu qu'il était vendu pour moins de 200 francs. J'ai cru tout d'abord que c'était un jeu d'occasion, mais non! Comment cela se fait-il? 2/ J'ai lu dans le Consoles+ spécial Guerre des consoles de cet été l'interview de Georges Fornay, le big boss de Sony Computer Europe. Quelle surprise quand il dit qu'à cause de la difficulté à programmer la Playstation 2, seuls les meilleurs réussiront. Il dit qu'ainsi il y aura moins de jeux, mais de meilleure qualité. Qu'en penses-tu? 3/ Avec l'évolution des consoles, qui sont toujours plus puissantes et qui reproduisent de mieux en mieux la réalité, ne penses-tu pas qu'on va

trop loin dans le réalisme et qu'on risque, à force, de ne plus prendre de plaisir en jouant? Les meilleurs jeux ne sont pas les plus beaux ni les plus réalistes: Pac Man, Mario sur la Nes..."

**R** Salut, kéké. 1/ Si le jeu t'a coûté moins de 200 francs, c'est qu'il était soit en promo, soit en gamme Platinum. 2/ Une chose est certaine: la Playstation 2 est très difficile à dompter. Le programmeur de Metal Gear Solid 2 s'arrache les cheveux pour donner fière allure à son bébé. La plupart des programmeurs d'ailleurs se plaignent de la machine de Sony. Moi, je pense que les jeux seront soit réussis, soit complètement nazes. J'en veux pour exemple le Street Fighter de la Playstation 2 qui est une honte. Quoi qu'il en soit, le coût de développement des jeux PS2 va être considérable. 3/ Je suis d'accord avec toi: un beau jeu n'est pas forcément un bon jeu. Mais tu sais, c'est comme autrefois: on trouve de tout dans l'univers vidéoludique, du bon et du moins bon. Que ce soit sur console 8 bits ou 128 bits, il y a toujours des merveilles et des horreurs. Tetris a traversé les années et reste, à mon goût, l'un des tout meilleurs jeux du monde.

## BÉBERT

**Q** Bertrand, déjà deux ans de lecture de Consoles+ derrière lui, me demande: "1/ Après Pokémon Or et Argent, Nintendo va-t-il sortir d'autres versions de Pokémon? 2/ La Game Boy Advance a-t-elle la puissance d'une Playstation ou d'une Nintendo 64? 3/ A quand un bon jeu de combat sur Game Boy Color? 4/ Un Warioland 4 est-il prévu?"

**R** Salut, kéké. 1/ Bien sûr! Tu ne crois pas que Nintendo va abandonner sa poule aux œufs d'or comme ça. Un nouvel épisode de Pokémon est déjà en cours de programmation sur Game Boy. 2/ Difficile de comparer cette console portable avec des machines de salon. Disons qu'elle en a dans le ventre et qu'elle se rapproche des

performances graphiques d'une Super Nes, voire d'une N64. 3/ Je ne sais pas. Wait and see. 4/ Pas encore. Nous en sommes toujours au 3.

## SIMON D'IMPORT

**Q** Nicolas Simon, [nicosimon@libertysurf.fr](mailto:nicosimon@libertysurf.fr)  
un lecteur qui habite Manom en Lorraine, me pose les questions suivantes: "1/ Pouvez-vous transmettre mon e-mail pour que d'autres lecteurs correspondent avec moi? 2/ Existera-t-il des jeux importés sur la Playstation 2? Dans ce cas, faudra-t-il un complément pour les lire? 3/ Les jeux de la PS1 sont compatibles avec la PS2. OK. Mais qu'en est-il des jeux importés de la PS1? Faudra-t-il, là aussi, un complément pour les lire (puce, carte, etc.)? 4/ Existe-t-il des jeux importés pour Dreamcast? Encore une fois, faut-il quelque chose de particulier pour les lire? 5/ Je sais que Bleemcast permettra de lire les jeux Playstation sur la Dreamcast, mais peut-on lire les CD importés avec Bleemcast? 6/ Les cartes-mémoire de la PS1 ne sont pas compatibles avec la PS2. Est-ce que cela signifie qu'il faut recommencer tout le jeu sur PS2?"

**R** Salut, kéké. 1/ Hors de question que je publie ton e-mail. Tu me prends pour qui? 2/ Oui, les jeux en import existent. Pour les faire fonctionner sur ta PS2 officielle, il te faudra une puce. 3/ Même remarque: pas question de faire tourner des jeux import PS1 sur une PS2 officielle. 4/ Oui. Soit tu fais installer une puce sur ta Dreamcast, soit tu te procures un CD Boot pour lancer les jeux import. On trouve cette application sur Internet. Ensuite, il te faut un PC, un graveur et un programme de gravure pour créer toi-même ton CD de Boot. 5/ Normalement, il sera impossible de faire tourner des jeux import avec la version officielle de Bleemcast. Mais rien n'est encore arrêté: je n'ai toujours pas reçu de version américaine de Bleemcast. Je n'ai donc pas pu tester le produit. 6/ Tu as tout compris, mon ami! Les cartes-mémoire n'étant pas compatibles, tu devras reprendre à zéro sur PS2 le jeu que tu as commencé sur PS1. Pas cool!



### RÉDACTION • PUBLICITÉ

43, rue du Colonel Pierre-avia  
75754 PARIS Cedex 15  
Tél.: 01 41 86 16 00  
Fax rédaction: 01 41 86 17 67  
Fax pub: 01 41 86 18 96

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### RÉDACTION

Directeur d'édition  
Vincent Cousin  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (AHL)  
Secrétariat  
Stéphanie Sautreau (16 72)  
Chefs de rubrique  
Nicolas Gavet (Nico)  
Gla-Dinh To (Gla)  
Secrétariat de rédaction  
Ivan Gaucher (premier SR)  
Maquette  
Virginia Auvartin,  
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)  
Ont collaboré à ce numéro  
Christophe Kagotani (correspondant au Japon),  
Bomboy, Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure  
(Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Franaud  
(Zano), Nicolas Kruszewski (Archie),  
Florian Boderave (Ogami), Tibource,  
Ségihra Mahouche (maquette),  
Nathalie Reuiller (SR), Laurent Cyssau (SR),  
Cyrille Baudin (SR)

### PUBLICITÉ

Directrice commerciale  
Lara Wytochinsky (16 24)  
Directeur de clientèle  
Nicolas Boulange (18 39)  
Chef de publicité  
Sophie Bazin (16 32)  
Fax: 01 41 86 16 92  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon  
Catherine Laurent (04 78 62 65 10)

### MARKETING

Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)  
Maquette marketing  
Denis Berthier

### TÉLÉMATIQUE

Responsable télématique  
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

### FABRICATION

Chef de fabrication  
Roger Gros-Jean (29 17)

### SERVICE ABONNEMENTS

Tél.: 01 64 81 20 23  
France: 1 an (12 numéros):  
345 F (TVA incluse)  
Europe et étranger tarif économique:  
1 an (12 numéros): 457 F  
(tarifs avion: nous consulter)  
Belgique: 1 fois un an (12 numéros): 3333 FB.  
Les règlements doivent être effectués par  
chèque bancaire/postal ou carte bancaire  
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-localitaire gérant: EMAP ALPHA.  
Siège social: 19-21 rue Emile-Duciaux, 92150  
Suresnes. Société anonyme. P-DG: Amaud Roy de  
Puyfontaine. Principal actionnaire: EMAP FRANCE.  
Propriétaire: EM-IMAGES. P-DG et Directeur de la  
publication: Amaud Roy de Puyfontaine.  
Directeur délégué: Marc Aubertin.  
Directeur d'édition pôle: Vincent Cousin. Directeur  
du marketing: Roland Clavier. Responsable  
administratif et financier: Christel Marjotte Beyerlein.  
N° de commission paritaire: 0400 K73201.  
Dépôt légal: octobre 2000. Photogravure: Key  
Graphic, FFDL, Imprimerie: Imaye, Laval (53).  
Distribution: Transport Presse. EMAP DIFFUSION.  
Directeur du département: Jean-Charles Guérault.  
Directeur adjoint: Dominique Redon.  
Réserve aux dépositaires de presse: modifications  
de service et réassort: 19-21, rue Emile-Duciaux  
92284 Suresnes Cedex. Tél.: 01-41-33-50-01.  
Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les  
articles parus dans la publication (©  
Consoles+) est interdite. Les informations  
rédactionnelles publiées dans Consoles+  
sont libres de toute publicité. Les anciens  
numéros de Consoles+ sont disponibles à  
Consoles+/Service Abonnements, BP 53,  
77932 Perthes Cedex, ISSN 1162-8669.







WWW.ECLECTIC-VG.COM  
Tél: 00 32 2 703 02 05  
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX PROFES-  
SIONNELS

## Le Service ECLECTIC

- Gamme d'accessoires complète, originale et de qualité.
- Demandez notre catalogue complet !
- Import direct d'usines asiatiques
- Stocks Permanents \*
- Facilités de paiement \*\*
- Une équipe de commerciaux à VOTRE écoute
- "Packaging" Multilingue professionnel
- Produits garantis 1 an
- Centres d'envoi implantés en Belgique et en France
- Envois internationaux quotidiens dans les DOM-TOM, sur le continent Africain, en Suisse, en Italie et en Espagne
- Bientôt : un site internet dédié spécialement aux revendeurs

## La folie des nouvelles consoles!

### Sur Dreamcast



Manette +  
Vibreurs 2 en 1



Dream Connection

Adaptateur de claviers  
PC, de manettes PSX,  
de manettes Saturn 3 en 1



Emulateur de jeux PSX  
Bientôt! Tél!

La gamme de Memory  
Cards Dreamcast  
la plus large d'Europe!



DC MEM CARDS  
1 M, 2 M, 4 M



DC LINK MEM CARD 4M  
Connectable au PC pour  
échange de sauvegardes



DC RUMBLE MEM CARD 4M  
Carte mémoire + Vibreurs 2 en 1

### Sur PLAYSTATION 2



Manette PS2 avec des  
gâchettes VRAIMENT  
analogique.  
Fonctions "Turbo" et  
"programmation" ajoutées.

Télécommande  
au design sympa  
pour faciliter la  
lecture de films DVD.



Permet de tenir la PS2 à la verticale.  
Possibilité d'ajuster les dimen-  
sions en largeur pour ajout de  
périphériques (HDD etc.)  
Tiroirs de rangements pour  
Memory Cards, CD, DVD etc.



Transformez votre  
PSOne en vraie console  
transportable avec cet  
écran TFT de haute qualité.  
Idéal avec le câble de  
connection sur  
"allume-cigare"  
bientôt disponible aussi!

Vous recherchez nos produits au détail? Ils sont disponibles chez:



MIGASTORE



www.start-games.com





# LES DÉMONSTRATIONS AUCHAN\*

**Samedi 28 octobre  
Paris Marseille Racing**



**199F00**  
30€34

**Mercredi 15 novembre  
Formula one 2000**



**299F00**  
45€58

**Samedi 25 novembre  
Tekken Tag - Playstation 2**



**399F00**  
60€83

**Samedi 25 novembre  
Driver 2**



**299F00**  
45€58

\* magasins affichant l'opération

## Pistolet Panther pour PlayStation

**99F00**

15€09



**5 % D E R E M I S E**

**S O U S F O R M E D E B O N S D ' A C H A T S**

Dès le 1<sup>er</sup> octobre, et jusqu'au 31 décembre 2000, cumulez 1000 frs d'achat et plus par carte Auchan sur les jeux vidéo et les accessoires pour consoles, et recevez chez vous un bon d'achat égal à 5 % du montant total\*. Ce bon d'achat sera valable sur vos prochains achats d'accessoires et de jeux vidéo entre le 15 janvier et le 31 mars 2001. Il vous sera adressé par courrier à partir du 8 janvier 2001. Voir conditions en magasins.

\* Hors consoles.



**LA VIE. LA VRAIE.**

**Auchan**